Alone in the Dark | Red Alert 3 | UEFA 2008 | Аллоды Онлайн | Prototype

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#06(54)
ИЮНЬ 2008

(game)land
hi-fun media

publishing for enthusiasts

4607157100018 08006

30 игровых рекордов Гиннесса

Sierra Spring Break
СОВЕТСКИЕ ДЕСАНТНИКИ И ПРИВИДЕНИЯ НА МАЙОРКЕ

Midway Gamer's Day
ОДНАЖДЫ В ЛАС-ВЕГАСЕ

2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

ТЕМА НОМЕРА

ALONE IN THE DARK

ПРЯМОЙ РЕПОРТАЖ ИЗ ЦЕНТРАЛЬНОГО ПАРКА

НАКЛЕЙКИ
DAWN OF WAR: SOULSTORM
SLEDGEHAMMER

ПОСТЕРЫ
THIS IS VEGAS
RED ALERT 3

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ ХОРРОР-СЕРИИ В МИР ГРАФИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ 21 ВЕКА!
Акелла
ALONE IN THE DARK™
NEAR DEATH INVESTIGATION
1992 ПЕРВОБЫТНЫЙ СТРАХ
2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА
ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА
ЗНАКОМЫЙ ГОРОД
ПУГАЮЩЕ НАТУРАЛИСТИЧНАЯ ГРАФИКА ОЖИВЛЯЕТ НОЧНЫЕ КОШМАРЫ ЖИВАЯ ТЕМНОТА, ГДЕ ОБИТАЮТ КОВАРНЫЕ И ХИЩНЫЕ СУЩЕСТВА
КРОВАВЫЙ СПЕКТАКЛЬ В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПАРКЕ НЬЮ-ЙОРКА МИСТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ НЕПОВТОРИМАЯ АТМОСФЕРА БЕЗОТЧЕТНОГО СТРАХА
eden GAMES
ATARI
РЕКЛАМА
Акелла

EDITORIAL

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

ПЕРЕСЕЧЬ ПОЛСВЕТА, ЧТОБЫ НАЖАТЬ НЕСКОЛЬКО КНОПОК

На одной из презентаций прошедшей КРИ коллега из PC Gamer задал разработчикам неожиданный вопрос – почему человек должен предпочесть их творение хорошей книжке или фильму, что в нем такого, на что не жалко было бы потратить несколько дней жизни? Большинство современных игр по сути недалеко ушли от пинбольных автоматов, с которых когда-то все начиналось: примитивные правила и чисто развлекательная функция. Ты не узнаешь ничего нового и не задумаешься над серьезными вопросами, проходя очередной шутер или гонку. Хотя, конечно, получишь свою порцию удовольствия – и ничего плохого в этом нет. Да и с коммерческой точки зрения нестандартные проекты – занятие невыгодное, вспомнить хотя бы Planescape: Torment или Psychonauts. И все же некоторые компании стараются что-то сказать через игры, а издатели – поддерживают смелые начинания. Как говорит одна моя знакомая, для очистки кармы. Эксперимент под названием «Тургор» – яркий пример. Невнятный маркетинг (хотя пиарщиков можно понять – про 50 тыщ навыков и правдоподобную физику тут на коробке не напишешь) и противоречивые воспоминания о «Мор. Утопия» – не самый лучший повод для покупки. А вот поди ж ты, за отчетный период – самое приятное событие, ведь приличных релизов катастрофически мало.

В общем, пока весь цивилизованный мир с упоением проходит GTA4, мы постарались сгладить нехватку обзоров образцово-показательным количеством репортажей. Наши отважные корресподенты побывали в Нью-Йорке и Варшаве, Лас-Вегасе и Стокгольме, на Майорке и стрелковом полигоне под Киевом и заодно успели сходить на ежегодную Конференцию разработчиков, церемонию Gameland Award и презентацию Red Alert 3 в Москве. Гигантский блок с путевыми заметками начинается прямо с темы номера – новая Alone in the Dark обещает не только возродить сериал, от которого пошли все компьютерные ужастики, но и сказать пару-тройку веских слов насчет реализма и способов повествования. А на нашем диске смотри интервью с создателями новой Command & Conquer и видеоматериалы с КРИ-2008.

Александр Трифонов,
главный редактор

ВОКРУГ СВЕТА ЗА 30 ДНЕЙ

Кто: Хозяйка бабочки Ферштейн Татьяна Щелкунова
Любит путешествовать: в Вестфолл, Эшенвейл – везде, где есть злые инстансы с добрым дропом.
Недавно посетила: Казахстан, родину друидской travel form (прости, гепардов).
Местная достопримечательность: гордость местной IT-индустрии – экшен «Тамерлан: Апокалипсис» из Шымкента.
Запомнились помимо игр: гранатовый сок, пастеризованный бациллами, поборщики тенге на каждом углу и большие, белые, снежные горы под синим морем неба.

Кто: Собиратель ценностей Александр Каныгин
Любит путешествовать: с увесистым барабаном, на котором сидит, пока ждет рейса и в который неизменно бьет по прибытии в пункт назначения.
Недавно посетил: Лас-Вегас, Нью-Йорк, Северную Африку.
Местная достопримечательность: компании «Новый Диск» и Midway сделали все, чтобы Вегас продемонстрировал ему This is Vegas, Wheelman и несколько игр для консолей.
Запомнились помимо игр: аттракцион на высоте 329 метров.

Кто: Великая лягуха Александр Трифонов
Любит путешествовать: бизнес-классом и туда, где потеплее.
Недавно посетил: Нью-Йорк, Лос-Анджелес, Стокгольм, Варшаву, Киев, Майорку
Местная достопримечательность: в центре польской столицы – Дворец культуры, сталинская высотка, словно взятая прямиком из Red Alert. Для полноты картины на верхушке закрученного шпиля не хватает только сферы, из которой извергались бы молнии.
Запомнились помимо игр: посиделки с бокалом мартини со льдом в шезлонге возле бассейна. Dolce vita!

Кто: Государственник-охранитель и патриот поневоле Андрей Теодорович
Любит путешествовать: Еще как любит!
Недавно посетил: должен был написать огромный материал о поездке в Лондон, где EA показывала тучу всего интересного. Получив в день вылета загранпаспорт со штампом «отказ в визе», жаждал порвать подлых британцев на британский же флаг.
Местная достопримечательность: в Москве их тоже немало. Недавно их список пополнил бывший военный бункер под Таганкой.
Запомнились помимо игр: принцип «делай визу за два месяца до поездки».

ВОПРОСЫ, КОТОРЫМИ ЗАДАВАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В МАЕ

1. **Как не допустить превращения MMO в «MMM»?**
2. **Когда в Мавзолее случится презентация какого-нибудь зомби-шутера?**
3. **Кто придумал дедлайны и что теперь с ними делать?**
4. **Почему диск с GTA4 не читается в DVD-приводе компьютера? А ведь так хочется...**

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц

№06(54), июнь 2008 www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Трифонов	operf1@pc-games.ru	главный редактор
Александр Каныгин	alexk@pc-games.ru	зам. главного редактора
Павел Демин	demin@pc-games.ru	редактор
Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Анна Старостина		дизайнер
Екатерина Селиверстова		дизайнер-верстальщик
Иван Гусев		редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович		редактор раздела «Онлайн»
Антон Большаков		редактор раздела «Железо»
Ирина Матюшонок		литературный редактор
Вера Юрьева		корректор

DVD

Александр Устинов	hh@gameland.ru	зам. руководителя отдела
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Александр Солярский	solyarskyi@gameland.ru	монтажер
Александр Антонов		выпускающий редактор
Юрий Пашолок	webrunner@pc-games.ru	редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин		редактор видеораздела

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель отдела
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	и.о. директора по рекламе
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой групп
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		руководитель отдела трафика
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	руководитель отдела
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Оксана Воронцова	vorontsova@gameland.ru	альтернативное распространение
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение
Ирина Потапенко	potapenko@gameland.ru	менеджер по маркетингу
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ **ООО «Гейм Лэнд»**

Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Ладыженский		редакционный директор

PUBLISHER

Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	CEO
Dmitri Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher

Информация о подписке

Бесплатный телефон	8-800-200-3-999
E-mail	info@glc.ru
Сайт	www.gameland.ru

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Цена свободная Тираж – 85 000 экземпляров

Рисунки в номере: Мария Дмитриева

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «РС ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

- Москва
- С-Петербург
- Владивосток
- Новосибирск
- Красноярск
- Екатеринбург
- Якутск
- Самара
- Иркутск
- Н. Новгород
- Ростов
- Уфа
- Воронеж
- Ярославль
- Челябинск
- Кемерово
- Пермь

Монитор 2253BW/2253LW – официальный монитор WCG 2008

- разрешение 1680x1050
- диагональ 22" (21,6" для 2253LW)
- время отклика 2 мс (GtG)
- контрастность 8000:1 DC (1000:1)
- углы обзора 170°/160° (CR>10)
- аналоговый и цифровой интерфейс

Товар сертифицирован. Реклама.

Российский этап Чемпионата мира по компьютерным играм WCG 2008

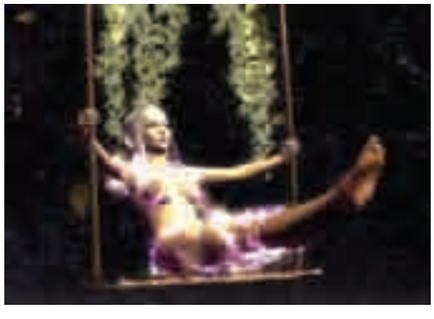
Вся информация на www.wcg.ru

СОДЕРЖАНИЕ

РС ИГРЫ #06'2008

СПЕЦ ПРО ЧАСТНЫХ ДЕТЕКТИВОВ – МЫ ВЫВЕЛИ НА ЧИСТУЮ ВОДУ СЫЩИКОВ ИЗ ТВОИХ ЛЮБИМЫХ ИГР. **С. 14**

LEFT FOR DEAD 4 – ЖИТЕЛЕЙ НЕБОЛЬШОГО ГОРОДА ПОРАЗИЛ ВИРУС. ЗДОРОВЫМИ ОСТАЛИСЬ ЛИШЬ ЧЕТВЕРО. **С. 90**



ТУРГОР – ИГРА? НЕТ, СКОРЕЕ ОЧЕНЬ НЕОБЫЧНЫЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ПРОЕКТ. **С. 126**

EUROPA UNIVERSALIS: ROME – САМАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ, ПОСВЯЩЕННАЯ ИСТОРИИ РИМСКОЙ ИМПЕРИИ. **С. 134**

ALONE IN THE DARK: У ПОСЛЕДНЕЙ ЧЕРТЫ – В ТЕМНОМ-ТЕМНОМ ГОРОДЕ, В ТЕМНОМ-ТЕМНОМ ПАРКЕ... **С. 8**

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 Alone in the Dark: У последней черты
14 Следствие ведут игроки

В ФОКУСЕ
24 КРИ-2008: По пути E3
32 Gameland Award 2008

НОВОСТИ
36 События индустрии
56 Новости киберспорта
58 Релизы и бестселлеры
60 Календарь
61 10 интересных фактов

РАЗВЕДКА БОЕМ
62 Midway Gamer's Day
68 Sierra Spring Break
72 Red Alert 3
78 S.T.A.L.K.E.R.: Страйкбол
80 Gamers Party

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
82 Галерея
90 Left 4 Dead
94 They
98 Velvet Assassin
100 Red Faction: Guerrilla
102 Dungeon Hero

СПЕЦ
104 30 игровых рекордов Гиннесса
116 Графика в играх: DirectX 10 и дальше

РЕЦЕНЗИИ
126 Тургор
130 Imperium Romanum
134 Europa Universalis: Rome
136 Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm
138 Silverfall: Guardian of the Elements
142 Limbo of the Lost
144 Sledgehammer
146 UEFA Euro 2008
148 9 рота
150 Смерть шпионам: Момент истины
152 Sublustrum
154 TrackMania Nations Forever
156 Гид покупателя

158 ДАЙДЖЕСТ

СПЕЦ
166 «Периметр 2» – дневники разработчиков
170 Пособие по использованию Source SDK

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН
174 Онлайновые новости
176 Онлайновый дайджест
178 Флеш-рояль
180 Обзор сайтов
182 Дневники World of Warcraft
184 Дневники The Lord of the Rings Online
186 Дневники Perfect World
190 Интервью со звукорежиссером W.E.L.L. Online

ЖЕЛЕЗО
192 Железные новости
194 Тест игровых клавиатур
198 Мини-тест Cooler Master Centurion 590
199 Мини-тест XFX 9800 GX2 Black Edition

PC игры
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

200 Железный FAQ
202 Установка процессорного кулера
204 Системная логика Intel Eaglelake
205 Разгон DDR2-памяти
206 Сделай сам
207 Конфигурация

208 CHEATS & EASTER EGGS

РЕТРО
210 Kingpin: Life of Crime
213 Хакер, фермер, космодесантник и уголовник
214 Ретроновости
216 Дайджест
218 Могильник

О НАБОЛЕВШЕМ
220 Письма

КОНКУРСЫ
226 BESTSHOT
227 Конкурс «День в любимой MMORPG»
228 Призовой кроссворд
229 Итоги призового кроссворда #52

230 СОДЕРЖАНИЕ DVD

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
234 Занимательная робототехника с Олегом Хажинским
236 Скелеты в клозете с Сергеем Думаковым
238 Экспериментальная самостоятельность с Татьяной Щелкуновой

240 АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

Список рекламодателей

Акелла	2 обл.
Adidas	3 обл.
Мегафон	4 обл.
Samsung	3
Foxconn	7
X-box	23
1C	35, 49, 96, 97
Акелла	37, 39, 41, 43, 45
Electronic Arts	47
gameland.tv	51
Karin	81
Бука	83
Софт Клаб	85
Gamers Party	87
Редакционная подписка	89
gameland.ru	133
Руссобит-М	141, 147
2x2	155
ICQ TV	159
Drag Rasing	163
Хитзона	169
Журнал "DVD Эксперт"	189
Журнал "Total Football"	215
Gamepost	217
Журнал "Maxi Tuning"	225
Журнал "Total DVD"	237

Игры в номере

9 рота	148
Alone in the Dark: У последней черты	8
Dungeon Hero	102
Europa Universalis: Rome	134
Imperium Romanum	130
Kingpin: Life of Crime	210
Left 4 Dead	90
Limbo of the Lost	142
Perfect World	186
Red Faction: Guerrilla	100
Silverfall: Guardian of the Elements	138
Sledgehammer	144
They	94
The Lord of the Rings Online	184
TrackMania Nations Forever	154
UEFA Euro 2008	146
Velvet Assassin	98
Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	136
World of Warcraft	182
Смерть шпионам: Момент истины	150
Sublustrum	152
Тургор	126

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников тест-группы для работы в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше.

Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт **anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу по анкетированию.

В ФОКУСЕ. КРИ-2008

КРИ-2008 – ЕЖЕГОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ ИГРОВЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ. МЫ БЫЛИ ТАМ И ВИДЕЛИ ВСЕ – ЧТОБЫ РАССКАЗАТЬ ТЕБЕ, КОНЕЧНО. **С. 24**

SIERRA SPRING BREAK

О ТОМ, КАКИМИ ИГРАМИ НАС СОБИРАЕТСЯ ПОРАДОВАТЬ SIERRA, ЧИТАЙ В НАШЕМ РЕПОРТАЖЕ С МАЙОРКИ – ИЗ ЛОГОВА ДРАКОНА СПАЙРО. **С. 68**

MIDWAY GAMER'S DAY

ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИГР В СТОЛИЦЕ РАЗВЛЕЧЕНИЙ? ПОЧЕМУ НЕТ? THIS IS VEGAS, WHEELMAN И НОВАЯ ЧАСТЬ ЛЕГЕНДАРНОЙ MORTAL KOMBAT. **С. 62**

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджесте», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямиком в могилу – все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

МАГИЯ ЦВЕТА

ЭТАЛОН: отлично подобранные голоса, тексты без ошибок, удобные шрифты.

АДЕКВАТ: средняя по качеству локализация с незначительными ляпами.

БРАК: грубые грамматические и стилистические ошибки, ужасная озвучка, непереведенные фразы.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★★★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★★★★★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Типичный середнячок.

6.0 – 7.0 ★★★★★★★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★★★★★★★★★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★★★★★★★★★★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

НАГРАДЫ

ИГРА МЕСЯЦА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (в неурожайный сезон такой может не быть вообще). Ей мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию с нестандартным оформлением и обязательно – видеообзор на диске. «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ
Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamerankings.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.

Видеорецензия на диске!

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Дневник разработчиков на диске!

Кто лучше расскажет об игре, если не ее создатели? На диске ты найдешь видеоролик, где один из авторов игры поведает о самых интересных ее особенностях.

Демоверсия на диске!

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

FOXCONN
www.foxconn.ru
www.quantum-force.net
Quantum Force
BLACKOPS
НАИВЫСШАЯ МОЩНОСТЬ, ПРЕДЕЛЬНАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ
ATI
SONAR
В комплекте аудиокарта
LUNACY
СПЕЦИФИКАЦИЯ
intel
X48
www.quantum-force.net
Дилеры:
Москва:
Барнаул:
Воронеж:
Екатеринбург:
Ижевск:
Курск:
Новосибирск:
Пермь:
Пятигорск:
Ростов-на-Дону:
Самара:

Факты

AL

ТЕКСТ:
БОРИС СОКОЛОВ,
АЛЕКСАНДР ТРИФОНОВ

ВСЕ СРАЗУ?

Изначально разработчики планировали выпустить стандартную версию, на прохождение которой потребовалось бы около 10 часов. Однако почти сразу после официального анонса они объявили, что собираются разбить свое творение на идущие друг за другом части по 40–50 минут. При желании можно пропустить один эпизод и просмотреть нарезку ключевых событий из него, сделанную на манер телесериалов, – отрада для тех, у кого мало времени или просто лениво. На наш взгляд, функция скорее забавная, чем реально полезная.

ЖАНР ИГРЫ
Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Eden Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Сценарист Лоренцо Каркатерра (Lorenzo Carcaterra)
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.centraldark.com
ДАТА ВЫХОДА
3 июня 2008 года

25 000 000 долларов в год уходит на содержание парка

3.4 квадратных километра – площадь Центрального парка

10 часов понадобится для полного прохождения игры

50 см – допустимая погрешность при моделировании парка

ALONE IN THE DARK: У ПОСЛЕДНЕЙ ЧЕРТЫ

НОЧНЫЕ ПРОГУЛКИ В ПАРКЕ

Нью-Йорк не просто самый населенный город США, но еще и центральное место в современной американской мифологии. Кинг-Конг, Бэтмен, Спайдермен, охотники за привидениями, черепашки-ниндзя, гремлины... Сотни фильмов, комиксов, мультиков, телесериалов, действие которых разворачивается в Большом Яблоке, прочно закрепили в сознании обывателя образы статуи Свободы, Эмпайр Стейт Билдинг, Бруклинского моста и Бродвея. Скопище небоскребов, между которыми снуют канареечно-желтые такси и бурлит многоязыкая толпа, напоминает забытый ребенком-великаном набор LEGO, заселенный муравьями. Город-символ, переполненный знаковыми местами и зданиями, не мог не появиться и в компьютерных играх.

Когда впервые оказываешься в подземке на Манхэттене, ощущение дежавю просто подавляющее: здесь ты разбирался с террористами в Deus Ex, расстреливал гопников в Max Payne, получал квесты в The Darkness и перемещался между районами в GTA3. Не удивительно, что презентацию одного из главных своих проектов этого года Atari устроила именно здесь, в Центральном парке. Ночью тут действительно страшно.

ПОЧЕТНЫЙ РЕАНИМАТОР

В 1992 году у I-Motion в результате скрещивания экшена с адвенчурой получился survival horror Alone in the Dark. Стоит заметить, что такое название закрепилось за поджанром только после появления легендарной Resident Evil. Вышедшие в 1993 и 1994 годах вторая и третья части не ударили в грязь лицом, но повторить феноменальный успех своей предшественницы не смогли. Предпринятая в 2001 году попытка вернуть сериалу былую славу не принесла существенных дивидендов. С треском провалившийся в прокате фильм Уве Болла, казалось, забил последний гвоздь в крышку гроба некогда популярного тайтла.

Однако Atari не сдалась и сделала неожиданный ход: компания поручила разработку пятой части фирме Eden Games. На первый взгляд такое решение может показаться необдуманным. В послужном списке французской студии нет ни одной horror-игры, только автосимуляторы и один приставочный платформер. Однако именно она удачно реанимировала гоночную линейку Test Drive. Почему бы не вернуть к жизни и другой прославленный бренд?

Вряд ли стена огня заставила героя выпрыгнуть из машины на полном ходу. Наверняка для столь отчаянного поступка нашлись более веские причины.

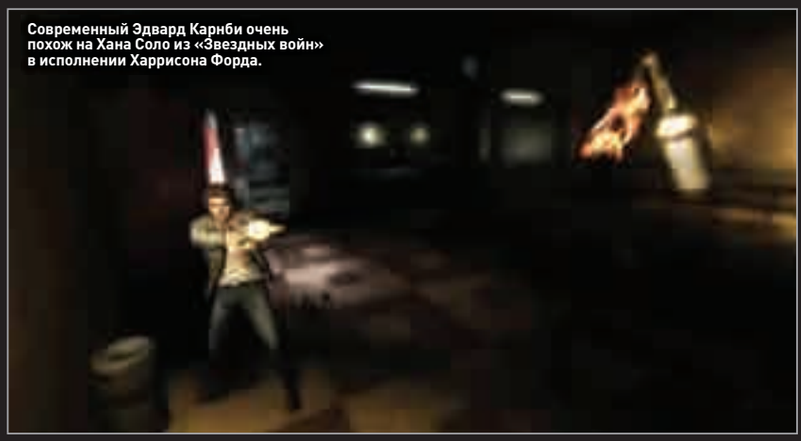
ИГРА ВМЕСТО КИНО

Над сценарием игры работает писатель Лоренцо Каркатерра (Lorenzo Carcaterra). С 1993 по 2007 год он создал восемь литературных произведений. Наибольшей популярностью среди читателей пользовался роман «Спящие». В 1996 году режиссер Барри Левинсон (Barry Levinson) снял одноименный фильм с Брэдом Питтом (Brad Pitt), Робертом Де Ниро (Robert De Niro), Дастином Хоффманом (Dustin Hoffman) и Кевином Бэйконом (Kevin Bacon) в главных ролях. Также Лоренцо выступал в качестве сценариста и продюсера телевизионных сериалов. Самый известный из них – «Закон и порядок».

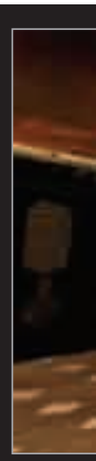
МАШИНА ВРЕМЕНИ

После выхода Alone in the Dark: The New Nightmare поклонники сериала возмущались, почему Darkworks перенесла события из 20-х годов прошлого столетия в современный мир и изменила внешность Эдварда Карнби. Вместо интеллигентного усатого мужчины в пиджаке и помятом котелке перед нами предстал патлатый плейбой в длинном черном плаще. В Alone in the Dark образца 2008 года старый Эдвард вернется. Разработчики проложили между новым и старыми эпизодами невидимые мостики. Игра начинается с того, что частный детектив неведомым образом переносится в XXI век и приходит в себя в нью-йоркском небоскребе в компании каких-то гангстеров. Когда ничего не понимающего героя ведут на расстрел, чтобы избавиться от ненужного свидетеля, здание «оживает»: бандита-конвоира затягивает прямо в пол, освещение сходит с ума и все начинает гореть и рушиться. Надо срочно выбираться наружу… чтобы оказаться в самом сердце Манхэттена.

Большую часть игрового времени главный герой проведет в знаменитом Центральном парке. Команда сценаристов под руководством писателя Лоренцо Каркатерры (Lorenzo Carcaterra) выбрала это место не случайно. Финансовые аналитики уже не первое десятилетие ломают голову над тем, как открытому в 1859 году зеленому оазису площадью 3.4 квадратных километра уда-



Современный Эдвард Карнби очень похож на Хана Соло из «Звездных войн» в исполнении Харрисона Форда.



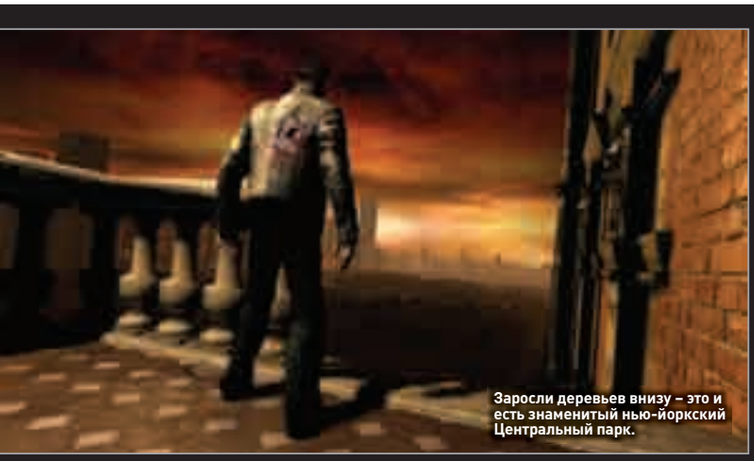
Ни одна предыдущая часть сериала не обходилась без представительниц слабого пола, играющих заметную роль в сюжете. Не станет исключением и пятый эпизод.

лось уцелеть посреди одного из самых дорогих городов мира. Сейчас землю оценивают более чем в 500 миллиардов долларов. Строительство высоток гарантированно окупит столь огромные капиталовложения и принесет баснословную прибыль, но никто не спешит делать властям предложение. Авторы решили сыграть на многочисленных слухах и домыслах, бытующих среди нью-йоркцев. Так, в 1874 году газеты пестрели заметками о массовом помешательстве живущих в местном зоопарке животных: якобы те вырвались из вольеров и даже затоптали нескольких прохожих. Это была утка. В знаменитой радиопостановке Орсона Уэллса по мотивам «Войны миров», заставившей американцев попрятаться по подвалам, а правительство – поднять по тревоге войска, последняя сцена с погибшими от вируса марсианами происходит именно здесь. В секретном бункере под парком ученые изобрели атомную бомбу (тот самый Манхэттенский проект), и, конечно же, здесь не раз замечали аллигаторов, которые, как всем известно, живут в канализации под Бруклином.

Почему богатеи не выкупили участок полвека или 100 лет назад, когда он стоил в несколько раз дешевле? Что отпугнуло прагматичных бизнесменов: древнее проклятие, прячущиеся среди деревьев злые духи, скрытый правительственный объект или что-то еще? Это как раз и предстоит выяснить Эдварду Карнби, а заодно узнать, как он оказался в будущем.

НА ЛОНЕ ПРИРОДЫ

В отличие от большинства современных survival horror события Alone in the Dark будут разворачиваться преимущественно на улице (хотя зданий тут тоже хватает). Представь себе эдакий Grand Theft Auto в пределах окутанного темнотой Центрального парка и его окрестностей. Перед игроком поставят несколько задач, которые можно решить различными способами. Один игрок захочет добраться до необходимого места пешком, а другой взломает замок стоящей возле дороги машины, вскроет коробку зажигания, скрутит вместе нужные провода (высечение искры представлено в качестве занимательной мини-игры) и прокатится с ветерком. Кабина авто сделана так, что сразу вспоминаешь о симуляторном прошлом разработчиков: можно даже опустить солнцезащитный козырек, чтобы проверить, не оставил ли владелец там ключи. Или отлить бензина из бака в припасенную емкость – мало ли где пригодится. Как бы то ни было, проехаться с ветерком не получится: из ближайших кустов на крышу наверняка запрыгнет какая-нибудь тварь и начнет бить окна.



Заросли деревьев внизу – это и есть знаменитый нью-йоркский Центральный парк.

В борьбе с монстрами все средства хороши: зачем тратить патроны, если можно убить тварей высоковольтным разрядом?

Но стоит резко затормозить – и безбилетный пассажир отправится в дальний полет, заодно вышибив ворота частных владений, куда нам нужно попасть. А в финале и вовсе придется гнать такси по улицам Нью-Йорка, спасаясь от вырвавшегося из парка древнего зла: визг покрышек, рассыпающиеся позади небоскребы, идущий волнами асфальт, кувыркающиеся автобусы – с первого раза пройти этот отрезок получилось далеко не у всех журналистов.

Чтобы максимально правдоподобно смоделировать все особенности ландшафта, дизайнеры неоднократно посещали Манхэттен. Однако многих часов видео им показалось мало, и они попросили специалистов сделать несколько высокоточных снимков со спутника – технология, уже использованная в Test Drive Unlimited для воссоздания острова Оаху. Благодаря этому виртуальный парк почти ничем не отличается от реального, погрешность составят жалкие 50 сантиметров.

СВОЯ НОША ЕЩЕ КАК ТЯНЕТ

Эдвард Карнби способен постоянно носить с собой ограниченное количество вещей. Чтобы воспользоваться инвентарем, заходить в отдельное меню не придется. Достаточно нажать на кнопку – и герой расстегнет куртку, во внутренних карманах которой можно найти дополнительные обоймы, неоновые палочки, банки со спреями, бутылки с каким-то пойлом и прочую дребедень. Многие предметы разрешается использовать различными способами. Очевидный вариант – метнуть подожженную емкость с горючим (классический коктейль Молотова). А можно примотать изолентой к бутылке пачку патронов и выстрелить в склянку из пистолета, когда та будет пролетать рядом с противником – эффект не хуже, чем от гранаты. А еще можно открутить крышку, перевернуть флягу, сделать несколько шагов назад и поджечь вылитое топливо, как персонаж Брюса Уиллиса во втором «Крепком орешке». Спреем можно лечиться, а можно с помощью зажигалки превратить его в мини-огнемет. Огонь – вообще гордость создателей, не случайно в большинстве роликов показывают именно связанные с ним ситуации. Пламя ведет себя так, как и должно: сперва робко занимается, потом разгорается поярче, перекидывается с одного предмета на другой; рано или поздно стул или полка разваливаются на части; при попадании в воду пылающая доска погаснет со злобным шипением. Огонь – твой союзник и враг. Некоторых противников можно уничтожить, только если предварительно их поджечь, закончились патроны – можно устроить непреодолимое препятствие между собой и зомби. Но стоит увлечься пироманией, и окажешься в западне. Хорошо, если под рукой окажется огнетушитель.

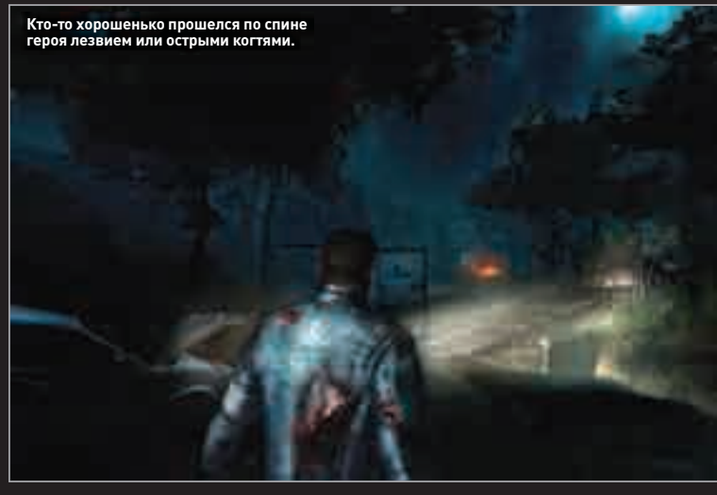
Вообще, Alone in the Dark образца 2008 года хорошо показывает, что мощь консолей нового поколения наконец-то начинает использоваться с умом, а не только ради текстур повышенного разрешения: здесь можно делать почти все, что пришло бы тебе в голову, окажись ты и в самом деле в заполненном тварями особняке. Один игрок возьмет увесистый топор и разрубит стол в щепки, а другой подопрет им дверь. Кто-то расстреляет висящую над головой длинную лампу, а кто-то снимет ее с потолка и будет изображать Антона Городецкого из «Ночного дозора». Всегда надо помнить, что это не шутер, патронов для пистолета исчезающе мало и для выживания важна смекалка, а не меткость. Запертая дверь? Облей бензином и подожги, сбей замок выстрелом, вышиби тяжелым предметом.

С потолка в лужу свисает искрящийся кабель? Возьми фомку, которой только что охаживал зомби, и аккуратно отодвинь провод – ведь силу размаха можно регулировать; если двинуть по врагу или шкафу от души, ломик может и выскочить из рук. Нападает стая крысопауков? Проткни пакет с донорской кровью, зашвырни подальше и спокойненько ретируйся, пока мелкие пакостники дерутся в углу.

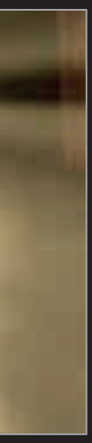
На самом деле простым перечислением не передать той вседозволенности, которую в первую очередь ощущаешь при знакомстве с Alone in the Dark. Это не просто отличный хоррор или новая часть легендарного сериала, это проект, расширяющий границы наших представлений о том, что можно делать в играх. Вспомни Duke Nukem 3D: она не могла похвастаться красивой картинкой, зато сколько радости доставляло хотя бы посещение сортира. Спустить воду и разбить унитаз ударом ноги, побить лампочки – хулиганство, да, но насколько жизненно! Так близко свести реальное и виртуальное не получилось ни у одного из более технологичных шутеров того времени. Творение Eden Games воскрешает то почти забытое чувство, и, к счастью, разработчики не попали в традиционную ловушку, когда многочисленные фишки не складываются собственно в игру, как это случилось с Assassin's Creed: здесь есть захватывающий сюжет, яркие персонажи и великолепный симфонический саундтрек. Поиграв ночь, днем при виде теней шарахаешься в сторону и ищешь в кармане фонарик – это ли не признак хорошего ужастика? **PG**

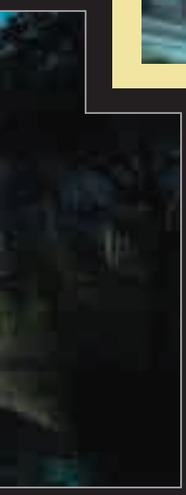
Пара лишних шагов вперед, и потолок обрушился бы прямо на голову герою.

Лишь в редкие моменты игры разработчики позволят нам насладиться ярким солнечным светом.



Кто-то хорошенько прошелся по спине героя лезвием или острыми когтями.

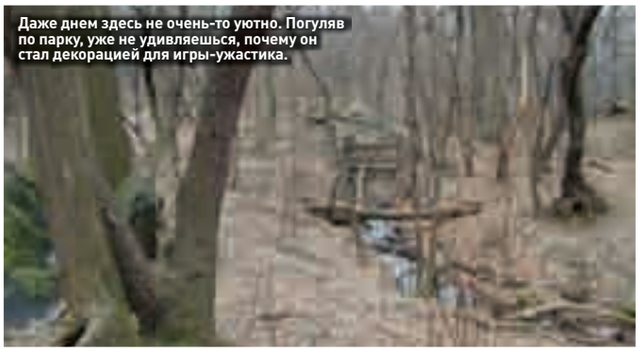




ОЖИДАНИЯ 2006–2008

Разработчики не раз переносили дату выхода. В апреле 2006-го Eden Games планировала выпустить Alone in the Dark осенью того же года. В январе 2007 года авторы утверждали, что коробки с игрой поступят в продажу 6 мая. Когда наступила весна, выход творения в свет плавно передвинули на конец ноября. Но, как видишь, опять что-то не срослось. Мы уже обвели новую дату релиза – 3 июня 2008 года – на календаре красным маркером. Eden Games, не подведи!

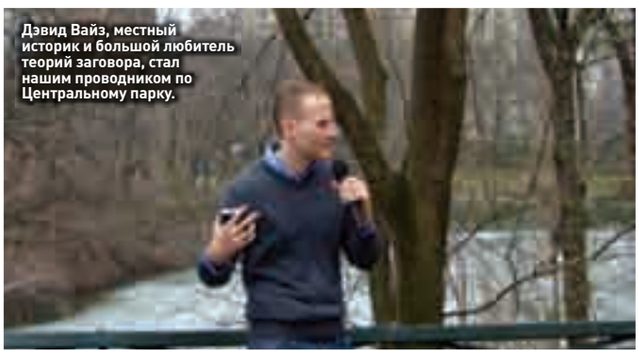
Василиск, изображенный над входом в Бельведерский замок, по слухам, обитает где-то в окрестностях.



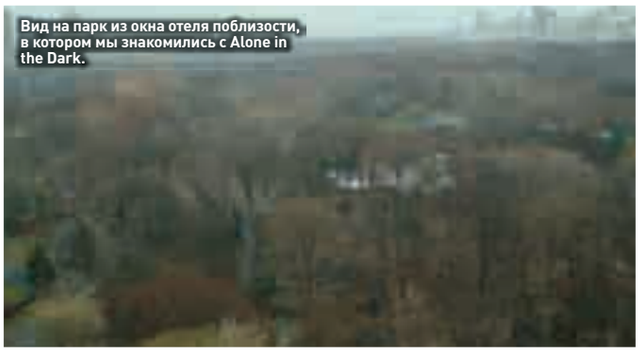
Даже днем здесь не очень-то уютно. Погуляв по парку, уже не удивляешься, почему он стал декорацией для игры-ужастика.

ФАКТОР УВЕ БОЛЛА

В одном из интервью разработчики признались, что изначально они собирались анонсировать игру намного раньше, но потом Atari попросила сделать паузу. Причина переноса довольно проста: представители издательства боялись, что сокрушительный провал в прокате экранизации приключений Эдварда Карнби может негативно сказаться на судьбе новой Alone in the Dark. В 2005 году фильм Уве Болла (Uwe Boll) не критиковал только ленивый, поэтому анонс пятой части сериала состоялся лишь в апреле 2006-го.



Дэвид Вайз, местный историк и большой любитель теорий заговора, стал нашим проводником по Центральному парку.



Вид на парк из окна отеля поблизости, в котором мы знакомились с Alone in the Dark.

СЛЕДСТВИЕ ВЕДУТ ИГРОКИ

ТЕКСТ:
ИВАН ГУСЕВ

МЫ ВЫВЕЛИ НА ЧИСТУЮ ВОДУ ЛУЧШИХ ЧАСТНЫХ ДЕТЕКТИВОВ ИЗ ИГР

Эдвард Карнби из Alone in the Dark – не единственный частный детектив, сделавший себе имя благодаря компьютерным играм. Есть и другие – кто-то более успешный, кто-то менее. Первые занимаются исследованием паранормальных происшествий, вторые расследуют криминальные преступления, третьи стараются вообще не возиться с уликами и дедуктивному методу предпочитают пару пистолетов. Тоже работает, между прочим. Детективы разные нужны, детективы разные важны.

В этой статье мы решили вспомнить самых запоминающихся частных детективов, составив своеобразную «великолепную семерку». За ее пределами остались Шерлок Холмс и Эркюль Пуаро, про каждого из которых выпущено с десяток квестов. Однако оба этих героя обязаны своей популярностью вовсе не электронным играм и были известны всем задолго до того, как в твоем доме появился персональный компьютер. Агентов полиции, ФБР, ЦРУ и прочих госструктур пришлось тоже отправить за борт – все-таки и возможности, и специфика работы у них несколько иные, чем у «частников».

Без долгих предисловий приступим к нашему маленькому «расследованию».

СЭМ И МАКС 01

ДЕЛО №1

СЭМ И МАКС
Розыск домашних животных

Добродушный пес Сэм и шизоидный кролик Макс называют себя freelance police или, если по-русски, дружинниками, однако на самом деле не пьяных на улицах отлавливают, а работают самыми настоящими частными детективами. Причем, судя по количеству раскрытых дел, весьма успешно.

Сэма и Макса придумал американский художник и сценарист Стив Пурцелл (Steve Purcell). Впервые рисунок с этими персонажами был опубликован в 1980 году, когда Пурцелл учился в Калифорнийском колледже искусств. А семь лет спустя вышел 32-страничный комикс Monkeys Violating the Heavenly Temple, посвященный ныне знаменитым детективам-животным. Всего Пурцелл опубликовал дюжину выпусков, а потом сотрудники LucasArts, компании, где он работал, уговорили Стива отправить Сэма и Макса в первое интерактивное путешествие. И в 1993 году состоялся релиз отличного квеста Sam & Max Hit the Road. Эта адвенчура является мастерской пародией на поп-культуру США. В ней есть и горе-детективы, и кантри, и роскошный черно-белый DeSoto Adventurer 1960 года выпуска.

Сэм и Макс – живые, интересные и не картонные герои. То, что животные на равных общаются с людьми, кажется совершенно нормальным. Абсурдный мир Sam & Max живет по своим законам, и нет смысла удивляться тому, что человекоподобные пес и кролик вообразили себя детективами.

Несколько слов о героях. Сэм носит костюм, рубашку, галстук и широкополую шляпу, зато абсолютно равнодушен к обуви. Макс не носит вообще ничего и страшно злится, когда его спрашивают, куда он прячет пистолет. Пес – это мозг команды, кролик – ее кулаки. Уравновешенный Сэм частенько пользуется тем, что его напарник постоянно на взводе, и поручает Максу грязную работу. Тому это нравится. «Насилие не решает проблем!» – заявляет психотерапевт в одном из эпизодов Sam & Max Season One. «С каких пор?» – искренне удивляется агрессивный кролик. Какое счастье, что студия Telltale Games вернула к жизни столь обаятельных персонажей! С ними мир частного сыска вовсе не так мрачен и грязен, как его описывал великий Рэймонд Чандлер.

Особые приметы Сэма и Макса:
ну очень большие пистолеты!

НЭНСИ ДРЮ

02

ДЕЛО №2

НЭНСИ ДРЮ
Девочка, которой до всего есть дело

Юная сыщица Нэнси Дрю появилась на свет в 1930 году, когда была опубликована первая книга о ее приключениях – «Тайна старых часов». На обложке стояло имя Каролин Кин, однако такой писательницы никогда не существовало. Под этим псевдонимом трудилась целая бригада авторов американского издательства Stratemeyer Syndicate. В течение следующих 78 лет вышло более 300 книг о Нэнси Дрю, дюжина комиксов, пять фильмов (последний – в 2007 году), один телесериал и 17 компьютерных игр (в июле состоится релиз 18-й – The Phantom of Venice).

Нэнси Дрю не стареет, ей всегда 18 лет. Она учится в колледже, но о будущей профессии не задумывается. В деньгах недостатка не испытывает, так же как и в свободном времени – расследуя очередное дело, мисс тратит столько времени, сколько нужно, не отвлекаясь на написание курсовых и хлопоты по дому. У Нэнси голубые глаза, она немного старомодна, хорошо водит машину, умеет взламывать замки и выпытывать любые секреты. Первый «дрю-квест» увидел свет в 1998 году. Рецепт, по которому варганят адвенчуры об умненькой девочке, вечно лезущей не в свое дело, практически не изменился с тех пор. В каждой игре Нэнси попадает в интересное место (например, в дом с привидениями или на таинственный остров), опрашивает четырех подозреваемых, у каждого из которых есть мотив совершить преступление, и обходит дюжину локаций. Расследование ведется от первого лица, управление довольно гадкое, графика – так себе, а вот персонажи и сюжет в принципе неплохо прописаны. Никакой сквозной истории из игры в игру нет, свое знакомство с миром Нэнси Дрю можешь начинать с любого эпизода. Новичкам в жанре рекомендуем приобрести первой легкую «Заколдованную карусель», тем же, кто заинтересован в вызове, придется по вкусу «Проклятье поместья Блэкмур».

Особые приметы Нэнси Дрю:
не ругается матом.

ДЕЛО №3

ДАНТЕ

Модник с большим мечом

Данте, главный герой популярной экшен-серии Devil May Cry, тоже в какой-то степени является частным детективом. У него имеется собственное агентство, он принимает клиентов и получает деньги за расследования. Однако есть одна оговорка – Данте берется только за определенные дела. Те, что связаны с миром паранормального. Изменяющие мужья и загадочные убийства, которые не по зубам полиции, оставляют его равнодушным. Но стоит где-то объявиться паре сотен демонов, Данте накидывает на плечи свой алый плащ, достает пистолеты «Черное дерево» и «Слоновая кость», садится на мотоцикл и немедленно выезжает. А оказавшись на месте, не прячется и не исследует улики, а выхватывает здоровенный меч и давай охаживать чертей-негодников. Потому как, согласно жизненной философии Данте, добро должно быть с кулаками. И желательно хорошо вооружено.

Первая игра из серии Devil May Cry вышла в 2001 году. Родился Данте при весьма странных обстоятельствах. Вообще-то японское издательство Capcom хотело сделать новую часть хоррор-феномена Resident Evil. Однако режиссер проекта Хидэки Камия (Hideki Kamiya), подаривший нам в свое время RE2, переусердствовал со стилем и экшеном. Во-первых, главный герой игры Данте получился настолько крутым и обаятельным, что всем было ясно – он заслуживает отдельной игры.

А во-вторых, демка, показанная Камией издателю, совершенно не соответствовала духу «Обители зла»: вместо того чтобы бороться за выживание, главный герой, аки безумец, лез в самое пекло боя. Хорошо, что в Capcom догадались профинансировать проект, а не зарубили благое начинание на корню. Данте, сын демона, остряк и акробат олимпийского уровня, без сомнения, является самым крутым и модно одетым частным детективом в истории игр.

Особые приметы Данте:
не гей. Хотя похож.

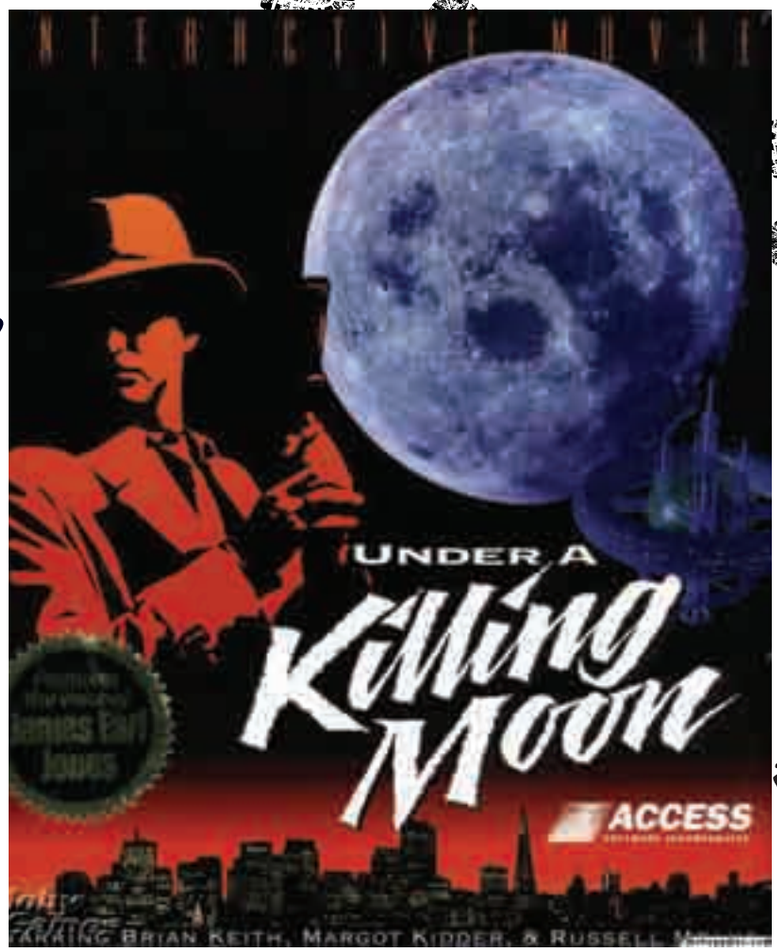
ГАБРИЭЛЬ НАЙТ 04

ДЕЛО №4
ГАБРИЭЛЬ НАЙТ
Великий инквизитор

В 90-х годах XX века Габриель Найт считался одним из самых ярких и запоминающихся персонажей компьютерных игр. Увы, сейчас он практически забыт, и виной тому, без сомнения, спад интереса к квестам. Символично: Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned (1999 год), заключительная игра из серии, стала последней адвенчурой, выпущенной издательством Sierra On-Line. Габриель Найт – не простой детектив. До поры до времени он жил тихой размеренной жизнью, торговал редкими книгами в своем магазине и безуспешно пытался написать дебютный роман. Однако, когда родной Новый Орлеан потрясла серия загадочных убийств, Найт не сумел остаться в стороне и начал собственное расследование. Так сказать, собирал материал для книги. В результате Габриель узнал, что является потомком древнего рода, специализирующегося на раскрытии преступлений с примесью сверхъестественного. Найт решил не нарушать традицию и стал настоящим инквизитором для оборотней и вампиров. Если у тебя есть для него подходящее дельце, не стесняйся обращаться. Сам Габриель говорит: «Частный детектив? Ну да, я расследую для себя некоторые частные происшествия». Самые известные дела Найта – о нападении оборотня возле Мюнхена и о похищении ребенка близ французского городка Ренн-ле-Шато. Впервые геймеры узнали о существовании Габриеля Найта в 1993 году, когда в продаже появилась Gabriel Knight: Sins of the Fathers. Впоследствии вышло еще два успешных продолжения. «Мамой» серии является известная гейм-дизайнер и сценарист Джейн Дженсен (Jane Jensen). Вот уже без малого 10 лет фэны просят мадам Дженсен вспомнить о Найте и придумать для него новое дело. Однако Джейн сейчас занята адвенчурой Grey Matter и не освободится до 2009 года. По слухам, затем она планирует взяться за Gabriel Knight 4.

Особые приметы Габриеля Найта: чрезмерно многословен.

05



ДЕЛО №5

ТЕКС МЕРФИ

Не мутант – и то хорошо

Действие всех пяти игр о детективе Тексе Мерфи разворачивается в постапокалиптическом Сан-Франциско. После Третьей мировой войны, не обошедшейся без использования ядерного оружия, мир полуразрушен, и повсюду обитают мутанты. Мерфи, впрочем, принадлежит к той небольшой части человечества, у которой есть иммунитет к генетическим мутациям. Он работает сыщиком, но денег на офис у него нет, поэтому Текс принимает клиентов в собственном номере в отеле, где живет. Отель, надо заметить, так себе – в нем полно мутантов и голодранцев. Впрочем, Мерфи тоже не процветает – он вечно на мели, ему не везет по жизни, а из-за крайне саркастического юмора детектива нередко бьют тяжелым по голове. Но он не расстраивается. Текс любит свою работу. Душой этот парень остался в XX веке. Он без ума от фильмов с Хамфри Богартом и детективных романов Рэймонда Чандлера. А потому и ведет себя, как Филип Марло или Майк Хаммер: попадает под влияние роковых красоток, горько шутит и вечно выбирает «плохие» дела. Обычно все начинается довольно безобидно – с просьбы найти пропавшего друга или украденную статуэтку, но в конце концов Тексу приходится спасать мир и собственную шкуру.

Студия Access Software разработала пять игр о детективе Мерфи (последняя вышла в 1998 году и по сути являлась ремейком первой части – Mean Streets). Все они были хорошо написанными квестами и имели преданную армию фэнов. Увы, «лихие 90-е» практически поставили крест на адвенчурах: жанр перестал быть прибыльным, а значит, и быть интересным издателям. В 1999 году корпорация Microsoft купила Access Software (разработчики умели делать не только отличные квесты, но и хорошие спортивные симуляторы), а спустя пять лет продала ее Take-Two Interactive. Весной 2006 года студию закрыли, и надежды на возвращение Текса Мерфи практически нет.

Особые приметы Текса Мерфи: не проходящая шишка на затылке.

ДЕЛО №6
ДЖЕК УОЛТЕРС
Парень с приветом

Главный герой хоррора от первого лица Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth Джек Уолтерс был одним из лучших полицейских Бостона. Но однажды поступил роковой вызов: выстрелы в доме за городом, где укрылись сектанты. Уолтерс отправился на задание, вошел внутрь, и... вскоре его нашли без сознания на полу библиотеки. В открытых глазах застыл ужас. Рассудок покинул Уолтерса. Прощай, полиция, добро пожаловать, психлечебница. Джека мучили видения о странных существах, огромных древних городах, зловещих обрядах.

Подлечившись, Джек решил не возвращаться на службу, а стать частным детективом. В 1922 году, вскоре после того как тяжелые металлические ворота психушки попрощались с ним надрывным скрипом, Уолтерс получил новое дело – исчезновение молодого бакалейщика в крохотном городке Иннсмуте. Это расследование превратило самые ужасные кошмары сыщика в реальность...

Творчество Говарда Лавкрафта (Howard Lovecraft), одного из лучших писателей в жанре «хоррор», пользуется огромным успехом по сей день. Грех было не создать компьютерную игру на хитовом материале. Англичане из Headfirst Productions добавили и новые идеи в мир Ктулху. Ведь стандартная концовка многих произведений Лавкрафта незамысловата, что-то в духе «...и узрел он чудовище, описать которое смертному не под силу...».

Дата релиза игры, разработка которой началась аж в 1999 году, много раз отодвигалась по разным причинам. Только в 2006 году Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth добралась до прилавков. Слишком поздно – и для игры (интерес к ней давно утих), и для разработчика (студия приказала долго жить в том же 2006-м). Впрочем, Лавкрафту тоже не везло: при жизни не опубликовал ни одной книги и умер в нищете – от рака.

Особые приметы Джека Уолтерса: глаза навыкате.

ДЕЛО №7
СИЛЬВЕСТР БУТС
Межгалактический неудачник

Самое верное определение для главного героя фантастической ролевки Anachronox Сильвестра «Слая» Бутса – неудачник. Парень сбежал из дома в возрасте 17 лет и успел поработать посыльным, механиком, водителем «скорой помощи», прежде чем был нанят в помощники одним частным детективом. Вскоре Слай посчитал, что готов к одиночному плаванию, и открыл собственное агентство на планете Анахронокс. Но бизнес не заладился. Слай влез в долги и был вынужден продать свою контору местному мафиози. Собственно говоря, Anachronox начинается с того, как бандиты выкидывают незадачливого детектива из окна офиса. Вскоре Бутсу против воли придется взяться за новое дело и отправиться в опасное путешествие по галактике.

Слай – придурок. Так по крайней мере считают большинство его знакомых. Он чересчур самоуверен, строит из себя крутого парня, хотя не имеет на то ни малейшего права, и вдобавок считает, что все женщины от него без ума. На самом деле у Бутса всего три друга: владелец бара, где он частенько зависает, робот PAL-18 и электронная секретарша Фатима.

Что касается самой игры, то Anachronox – одна из самых недооцененных RPG начала века. Ее главным дизайнером выступил знаменитый Том Холл (Tom Hall), известный по работе в id Software и ION Storm. Anachronox создавалась под сильным влиянием японских ролевых игр, в которых на первом плане всегда стоит сюжет. Холл рассказал отличную, интересную, смешную историю, но, к сожалению, не до конца. Разработка Anachronox длилась почти четыре года, и, когда бюджет приблизился к нулю, пришлось резко обрывать повествование. Том намеревался сделать продолжение, но игра не окупилась. Наверное, виной всему чахлая рекламная кампания и устаревший движок Quake 2. Тем не менее в своих интервью Холл до сих пор говорит, что его мечта – выпустить Anachronox 2. Кто знает, возможно, когда-нибудь Слай Бутс вернется в строй.

Особые приметы Слая Бутса: всех раздражает. **PG**

Теперь на Xbox 360®

Два эксклюзивных эпизода уже этой осенью.

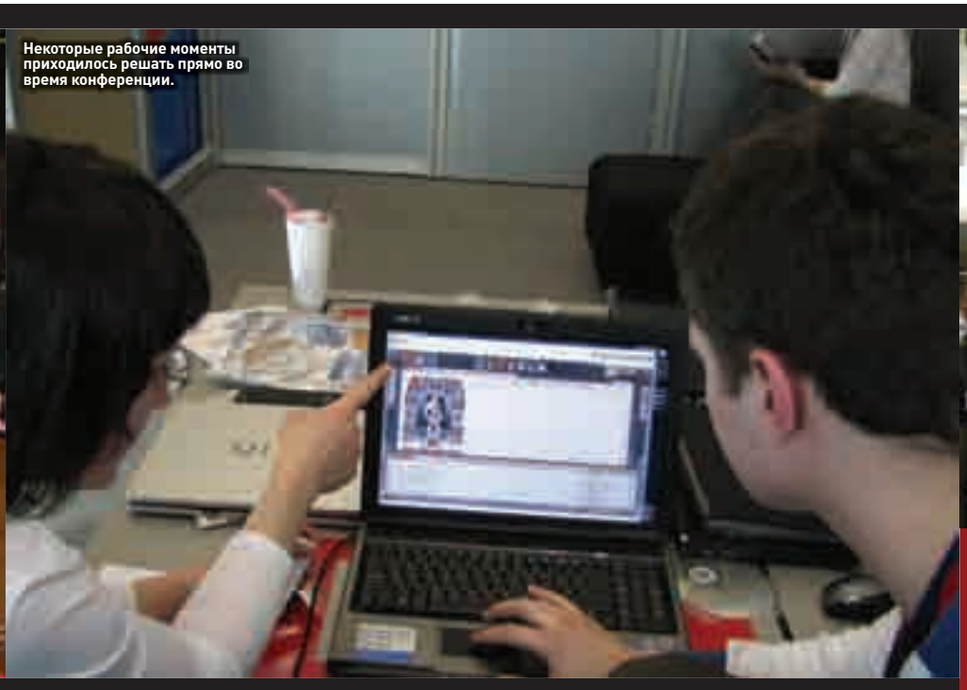
18+

©2006-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, логотип Rockstar Games, Grand Theft Auto, логотип Grand Theft Auto являются торговыми марками и/или зарегистрированными торговыми марками Take-Two Interactive Software. ©2008 Microsoft Corporation. Все права защищены. Реклама.

Jump in.

XBOX 360

Уже после КРИ, рассматривая фотки, я заметил, что эти девочки не зря выбрали Coca-Cola. Она подходит к их наряду по цветовой гамме.



Некоторые рабочие моменты приходилось решать прямо во время конференции.

КРИ-2008: ПО ПУТИ E3

Просто не мог пройти мимо этой жизнерадостной компании из NIKITA.ONLINE.

Девчо-о-о-о-онки!

Ну как тут отказаться, ведь сам Император предлагает...

На наш взгляд, лучшие стенды были у «Акеллы» и холдинга Astrum Online.

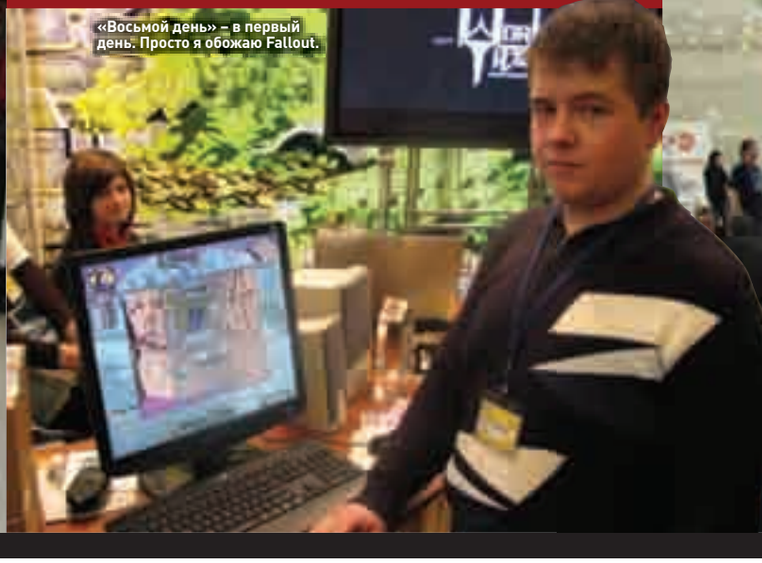
Девушка справа – неподражаемая Анна Феодорова, бывшая пиарщица «Нового Диска». Теперь она работает в CDProjekt.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

Сегодня любая сфера товаров и услуг предлагает множество различных наименований для каждой категории потребителей. Индустрия электронных развлечений не исключение. Мы получаем все больше игровых жанров, платформ и... выставок. Давно прошли те времена, когда E3 была главным индустриальным мероприятием. Теперь каждый год проходит свыше 10 крупных околоигровых конвентов, и совершенно невозможно сказать, какой из них самый главный. То же самое происходит в России. Изначально КРИ по причине отсутствия достойных конкурентов считалась отечественной E3, одновременно являясь конференцией, ареной для бизнес-переговоров и выставкой. Однако после 2005 года мероприятие стало все больше приближаться по формату именно к конференции, становясь более инсайдерским, рассчитанным исключительно на профессионалов. И правильно, ведь для широкой публики появились GameX и «ИгроМир». И если первый оттянул на себя в основном конкурсные и развлекательные программы, то второй – большинство громких анонсов. КРИ-2008 встретила участников подчеркнутым минимализмом стендов, зато несказанно порадовала обилием толковых мастер-классов, выступлений и постмортемов. Впрочем, для нас, рядовых геймеров, там все равно нашлось немало интересного. Расскажем о ключевых играх конференции, а об остальных читай превью в следующем номере.

Ведущий Gameland TV Орех размышляет о судьбах отечества.

КРИ-2008 получилась спокойной и размеренной.


«Восьмой день» – в первый день. Просто я обожаю Fallout.

Аллоды Онлайн

Главным событием КРИ-2008, безусловно, стала презентация «Аллодов Онлайн». Выставочный зал «Венера» гостиницы «Космос» напоминал переполненный автобус в час пик. Все сидячие места были заняты, люди толпились в проходах, сидели на полу и даже друг у друга на коленях. Показ нового эпизода «Звездных войн»? Нет, просто 18 апреля в рамках КРИ-2008 компания Nival Online показывала журналистам «Аллодов Онлайн». Официальный анонс случился еще на прошлогоднем «ИгроМире», но тогда на гигантском стенде не было ничего, кроме симпатичных девушек и стильного логотипа игры. В этот раз авторы наконец-таки показали рабочую версию! Проведем краткий ликбез для тех, кто не в курсе. «Аллоды Онлайн» – продолжение культового сериала с десятилетней историей. Любопытная концепция игрового мира соединяет традиционную для большинства MMORPG механику с возможностью исследовать изменчивый, пульсирующий магией Астрал и сражаться с противниками на огромных кораблях, вмещающих десятки героев. В основе сюжета – глобальный конфликт, поделивший население вселенной Аллодов на две группировки. Фанаты «Печати тайны», «Повелителя душ» и «Проклятых земель» также узнают ранее неизвестные подробности о прошлом мира.

Игра вызывает ассоциации с двумя другими MMORPG – World of Warcraft и еще не вышедшей The Chronicles of Spellborn. С первой ее роднит аляповато-мультяшная стилистика, со второй – сюрреалистические путешествия по островам, витающим в пространстве. А точнее – в некоей магической субстанции. Речь идет о перемещениях между мирами-аллодами в Астрале. Авторы отметили, что в «Аллодах Онлайн» воздушные судна не менее важны, чем сами персонажи. Нам будут доступны обычные транспортники, а также огромные клановые дредноуты, предназначенные для дальних странствий по Астралу и масштабных битв. В таких боях игроки смогут маневрировать, стрелять из орудий и брать вражеские суда на абордаж. Интересно, что корабли можно всячески улучшать.

Причалив к тому или иному аллоду, наш герой будет делать то же самое, что мы привыкли видеть в большинстве других MMORPG: выполнять квесты (разработчики обещают не только поручения в духе «принеси-подай-пошел вон», но и многоступенчатые нелинейные задания), изготавливать предметы и, конечно же, сражаться с монстрами, многие из которых знакомы нам по предыдущим играм, и с другими игроками. По словам Сергея Орловского, президента Nival Online, изначально главную роль играет PvE, но по мере развития героя PvP-боев становится все больше. Главная подоплека таких битв – конфликт двух могущественных объединений – «хорошей» Лиги и «плохой» Империи. Лига ратует за мир во всем мире, тогда как правители Империи хотят этот самый мир поработить. Мы выбираем сторону в начале игры – во время генерации персонажа.

Особенность местных сражений – разрушаемые постройки. На презентации показали, как подконтрольные игрокам катапульты в пух и прах разносят занятые ботами укрепления: башни картинно рушатся под мощью каменных снарядов, а отряды электронных болванчиков падают навзничь, пораженные «Небесной карой». Убийственное заклинание выглядело как грозовая туча, низвергавшая разряды молний на выбранную область.

Как мы уже отмечали, картинкой «АО» напоминает World of Warcraft – полигонов персонажам явно недостает. Идя по стопам Blizzard, разработчики хотят добиться нормальной работы на самых маломощных компьютерах. Тем не менее симпатичные пейзажи тут попадаются, особенно во время путешествий между аллодами. Особенно запомнилось необычное небесное тело в одном из секторов Астрала – двустороннее светило, словно сошедшее со средневекового лубка. С одной стороны – Солнце, с другой – Луна. Говорят, что представители противной стороны увидят здесь нечто другое. Не обойдется и без отечественного колорита – уже сейчас на скриншотах можно заметить православные храмы с куполами-луковками и NPC, разодетых в русские народные костюмы. Самая приятная новость: игра будет бесплатной, без подписки. Авторы рассчитывают зарабатывать деньги исключительно на продаже игровой валюты и предметов.

Majesty 2

Это уже стало доброй традицией: все мало-мальски значимые пошаговые стратегии и тактические игры перебираются на постоянное местожительство в Россию. Вот и продолжение одного из самых необычных проектов 2000 года – Majesty – поручили делать отечественной студии «1С: Ino-Co», которая уже успела отметиться великолепным варгеймом «Кодекс войны». Об этом стало известно в ходе презентации, состоявшейся 18 апреля в зале «Венера». На мировую премьеру проекта – да-да, именно мировую – специально прилетел вице-президент Paradox Interactive Фредрик Линдгрен.

Авторы сразу определили приоритеты: сохранить главные особенности первой части (знаменитый indirect-control и пародийный стиль), улучшить баланс и мультиплеер, вывести на новый уровень графику. По мнению Алексея Козырева, главы Ino-Co, недостатками первой Majesty являлись недоработанный многопользовательский режим, слабое взаимодействие героев и то, что игрок порой вообще был не нужен – и без него все шло как по маслу. Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim избавится от подобных изъянов. Героям, в том числе и старым, будут доступны новые, более совершенные классы и суперспособности (например, таранные удары для мечников), а разные персонажи смогут объединяться в команды и сообща, помогая друг другу, противостоять монстрам. Роль игрока возрастет: его действия станут сильнее влиять на игровой процесс.

Кроме того, происходящие время от времени глобальные события потребуют регулярного вмешательства геймера. Оставить город и войска без присмотра на час или два, как раньше, не получится... Четко выверенный баланс и множество тактик изменят мультиплеер в лучшую сторону. За переход из 2D в 3D отвечает движок игры «В тылу врага 2»: показанный на презентации ролик из ранней версии, в котором великан сперва проложил просеку в лесу, а потом разнес по камушку половину поселения игрока, оставил приятное впечатление. В общем, направление разработчики взяли верное, но от более серьезных выводов воздержимся – игра выйдет не раньше чем в первом квартале 2009 года.

Санитары подземелий 2:
В поисках черного квадрата

Руководитель отдела игровой разработки Давид Филиппов поведал о ключевых изменениях, связанных с созданием сиквела. Разработчики учли всю критику в адрес игры: «Санитары» здорово похорошели благодаря модным спецэффектам и более детализированным моделям персонажей. Поклонников Fallout наверняка порадует возможность отрубать и отстреливать руки и ноги противникам. И без того жестокая игра стала на порядок кровавее. Впрочем, не это главное. Мини-революцией можно назвать появление двух режимов, влияющих на ролевую систему. Первый – классический – нам знаком еще по первой части: очки опыта, уровни, перки и т.д. А вот в Goblin-mode персонаж будет только совершенствоваться во владении местными видами оружия да обучаться ремонту разнообразных пушек. Все остальные умения у сержанта Хартмана развиты до максимального уровня – по сюжету он не новичок-курсант, а настоящий профессионал. Еще одна новость связана с сюжетом: он стал более линейным. Однако в пределах сценарных отрезков, ограниченных ключевыми точками-событиями, у игрока будет определенная свобода действий.

8th Day

Заветная мечта многих российских разработчиков – создать онлайновую Fallout. А вот команда GDTeam не только мечтает, но и делает. 8th Day, новый проект студии, перенесет нас в мрачный мир, переживший апокалипсис. Озоновый слой Земли разрушен, и гигантская соляная пустыня расползлась раковой опухолью по поверхности планеты. Растения и животные мутировали, а люди разделились на три лагеря. Обитатели одного из них сохранили человеческий облик, а псионики и кибернетики увлеклись развитием ментальных способностей мозга и чудо-имплантатами. Несмотря на пессимистичную предысторию, разработчики обещают, что мы не раз улыбнемся благодаря черному юмору, которым переполнен проект. Судя по показанным монстрам, нас действительно ждет немало забавных моментов. Чего только стоят маленькие резвые «ктулху» и «робоцыпы», напоминающие самых настоящих куриц с огромными сверлами вместо клювов!

До Fallout «Восьмому дню» далековато: мы бы поставили его в один ряд с The Fall: Last Days of Gaia. Исследуем мир, сражаемся с причудливыми монстрами, выполняем задания и неустанно следим за уровнем радиации. «Кукла» героя располагает множеством слотов под оружие, броню, приборы и имплантаты: предметов, как и в Fallout, здесь воз и малая тележка. Единственное, за что можно пожурить «Восьмой день», так это устаревшая графика и скромные (по меркам MMORPG) размеры игрового мира. Релиз намечен на конец 2008 года.

Операция «Багратион»

«Операция "Багратион"» (издатель в России – ND Games) больше похожа не на игру, а на кино про войну. И правильно! Нас столько мучили дотошным подходом и пресловутой исторической достоверностью, что уже сил нет. Белорусские разработчики разбивают стереотипы. По сути «Багратион» напоминает «Вторую мировую» или «Офицеров», но по зрелищности даст им 100 очков форы – в этом она не уступает даже замечательной World in Conflict. У нас в распоряжении – целая дивизия и полтора квадратных километра местности, которая уже через пять минут превратится в безжизненную пустыню. От нас требуется лишь направлять полки, а уж солдаты сами разберутся, как лучше сражаться. Негоже нам, маршалам, с рядовыми якшаться. Бойцы сами решают, когда доставать гранаты, ползти в укрытия или попросту драпать, невзирая на наши приказы.

Особая гордость студии – «умная» камера. В специальном режиме она самостоятельно подбирает выигрышные ракурсы, превращая любой бой в зрелищный фильм. Хочешь – огляди позиции с высоты полета орла, хочешь – загляни в глаза любому солдату. Однопользовательская часть – две кампании, по 12 миссий каждая. Однако изюминка игры – сетевые сражения, при упоминании которых у разработчиков сразу загораются глаза. Вот тут-то мы и узнаем, что значит тактика в масштабах дивизий. Ведь у Wargaming.net большой опыт в создании мультиплеера для тактических игр, достаточно вспомнить обе части Massive Assault Network. Геймеры увидят игру в конце этого года. Пока обещаны лишь достоверная кампания за «наших», посвященная освобождению Белоруссии в 1944 году, и альтернативная ветка за Вермахт. Но, по заверениям разработчиков, дополнение с танковой экскурсией по Европе тоже не заставит себя долго ждать.

ЯРМАРКА ПРОЕКТОВ

Ярмарка проектов – место, где молодые и талантливые разработчики могут заявить о себе. Правда, действительно перспективных проектов, достойных нашего внимания, никогда не было много, вот и на нынешней КРИ их можно пересчитать по пальцам. Мы выделили три наиболее интересных.

Приключенческий файтинг «Три богатыря» от Cats who play – солянка из сказаний о трех богатырях (Илья Муромец, Добрыня Никитич и Алеша Попович). На пути освободителей земли русской десятки врагов: разбойники, «банда Рыжих» и даже животные – дикие кабаны и волки. Играть можно за любого из богатырей, причем переключаться между героями сможешь в любой момент.

Robocalypse от Vogster Entertainment – стратегия в реальном времени для Nintendo DS. Сюжету, написанному Джей Лендер (Jay Lender) – сценаристом и режиссером популярного мультсериала SpongeBob Squarepants и Микой Райт (Micah Wright), разработчики уделили особое внимание. Это история о роботах, которые расправляются с многочисленными врагами довольно смешными способами. Благодаря юмору и необычному управлению находящаяся на финальной стадии разработки Robocalypse имеет все шансы на победу в номинации «Лучшая игра без издателя».

Но самое главное – экшен-головоломка Sunset от тюменской студии Autum-Games, сделанная на движке Penumbra. Народная молва о ней пошла в первый же день конференции – в духе: «А ты уже видел на ярмарке наш ответ Portal?» Конечно, сравнивать с шедевром от Valve дебютный проект, да еще на столь ранней стадии, несколько преждевременно, однако «выплевывать» из специальной пушки предметы разной формы и размера и пробираться с их помощью через силовые поля и пропасти невероятно увлекательно уже сейчас.

Черная метка

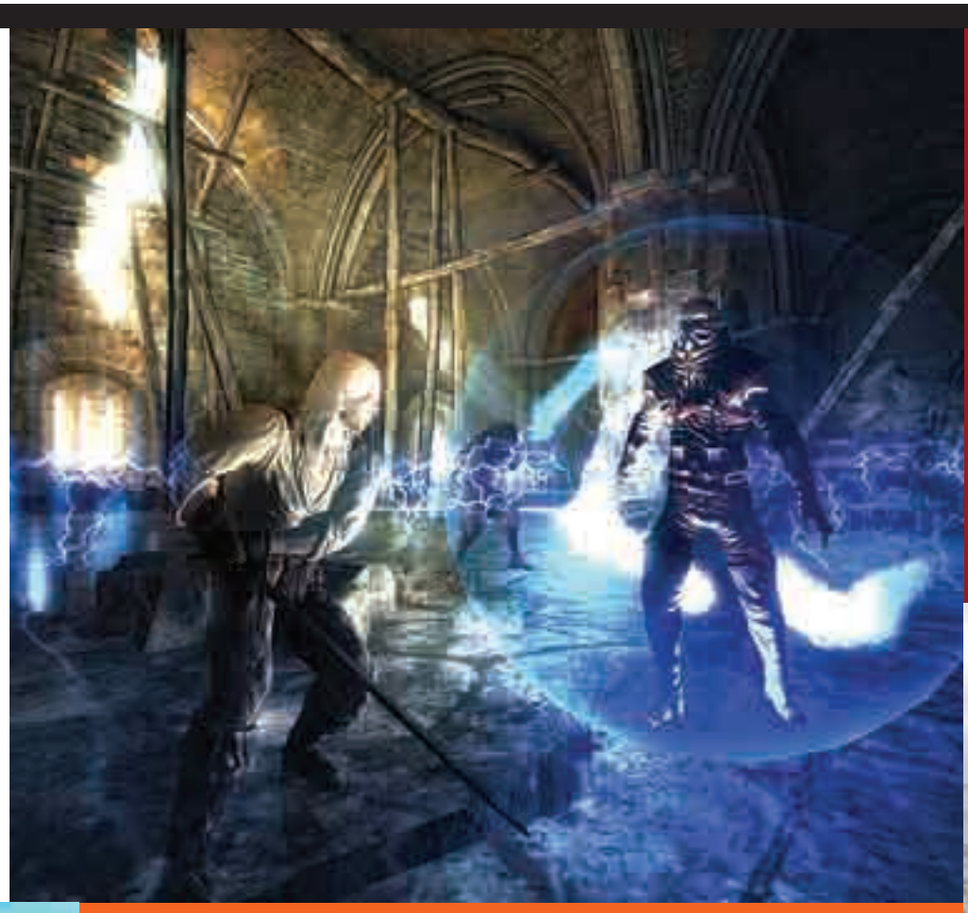
В третьем квартале этого года «Бука» и студия Orion обещают явить миру жестокий и кровавый экшен «Черная метка» (The Hunt). К 2025 году в России воцарится тоталитаризм. Любой человек, хоть немного провинившийся перед законом, рискует получить «черную метку» – путевку в сумасшедшее реалити-шоу, где преступники бьются друг с другом и с обычной уличной шпаной. Единственный шанс выжить – убивать, как в известном фильме «Бегущий человек». Подобно Manhunt и Condemned, игроку придется бродить по опустевшим кварталам, заброшенным зданиям, пустырям и прочим гоп-районам (события разворачиваются в мрачной полуразрушенной Москве). За основу некоторых зон взяты реальные места, например ГУМ и кое-какие станции метро. Огнестрельного оружия будет мало, зато бутылочных «розочек», обрезков труб, топоров и ножей – пруд пруди. Возможно, герою удастся подобрать автомат с тела стража закона, но для начала нужно его убить, что практически нереально. У шоу есть свое правило: преступники уничтожают только себе подобных. Стоит потревожить мирное население, как по нашу душу отправится вооруженный до зубов спецназ. Как и в упомянутых выше хитах, здесь стоит полагаться на скрытность и внезапность. Только так мы сможем добраться до финала и стать королями кровавого спорта или же, как намекнули разработчики, покончить с ним насовсем. Звучит интригующе!

Sacred 2: Fallen Angel

Немецкие разработчики, привезенные «Акеллой», похоже, решили создать самую масштабную action/RPG. Цифры впечатляют: 215-й – максимальный уровень героя, 35 часов – продолжительность основной сюжетной линии (без побочных квестов), 5 часов – время путешествия из одного конца мира в другой. Даже ролевая система, которая в подобных играх не является главной, и та смотрится очень солидно. Например, любое умение позволено прокачать четырьмя разными способами. Скажем, у обычного файрбола можно повысить дальность выстрела, радиус поражения, наносимый урон. А можно вместо одного мощного снаряда запускать в сторону врагов несколько маленьких «огненных шаров». И это еще не все, ведь знакомые по первой части комбо, собранные из заклинаний или спецспособностей, никто не отменял. Авторы делают упор на многопользовательскую часть: планируется запуск различных PvP- и кооперативных серверов, а также официальных рейтингов, как в Diablo. В режиме совместного прохождения игра вообще смахивает на онлайновые RPG: члены одной команды могут даже делиться квестами друг с другом. Правда, именно мультиплеер не дает разработчикам покоя. Например, они до сих пор не решили, смогут ли объединяться в группы персонажи, выбравшие разные сюжетные пути (света или тьмы). Проблем, короче говоря, много, а времени, чтобы с ними справиться, в обрез: релиз запланирован на сентябрь этого года. Будем надеяться, что аскароновцы с честью выйдут из трудной ситуации и не станут в очередной раз переносить дату выхода. Долгостроев у нас и так хватает, и речь дальше пойдет как раз об одном из них.

Ведьмак: Серебряное издание

Представители польской компании CD Projekt выступили с постмортемом «Ведьмака»: «Его зовут Геральт, а не Фродо!» Авторы лучшей RPG 2007 года дали критическую оценку своим трудам, одинаково полно проанализировав ошибки и достижения, а также поведали о нелегкой борьбе с предубеждениями западных издателей в отношении оригинальных игр из Восточной Европы. Однако настоящим гвоздем программы стала пресс-конференция, посвященная The Witcher: Enhanced edition (в России выйдет как «Ведьмак: Серебряное издание»). Время загрузки уровней сократится на 80 процентов, игра станет более стабильной, а интерфейс – удобным. Будут добавлены 50 моделей для второстепенных персонажей, переделана лицевая анимация и расширен арсенал жестов героев. Изменится основной экран игры и инвентарь. В новое издание войдет D'jinni (редактор для разработки модификаций – уже доступен на официальном сайте) и два новых сюжета: «Цена нейтралитета» (молодой Геральт посещает крепость ведьмаков Каэр Морхен; также доступен на сайте) и «Побочные эффекты» (о похождениях барда Лютика в Вызиме). Игроки, которые уже купили оригинального «Ведьмака», смогут скачать это обновление бесплатно.



Underwater Wars

Компания BIART, известная по симулятору аквалангиста Diver: Deep water adventures, продолжает подводную тематику. Представь себе Сэма Фишера с кислородными баллонами за спиной, и получишь примерное представление об Underwater Wars. Элитный отряд спецназа против вконец распустившихся террористов – что может быть банальнее подобного сценария? Впрочем, сюжет здесь только для галочки. Гонки на катерах, подводные дуэли и перестрелки в закоулках портов – действие должно быть разнообразным, это разработчики знают прекрасно. На протяжении 12 миссий мы вырезаем охрану подводных баз, носимся по городу в тесном гидрокостюме и устраиваем заезды на мини-субмаринах. Секунду назад мы любовались кораллами – и вот уже летим над водой, используя реактивный ранец. Старине Кусто такое и не снилось!
На закуску нам припасли набор сверхсекретного вооружения. Как-никак 2025 год на дворе. Разработчики не забыли и про DirectX 10 – подводными красотами можно любоваться бесконечно. Остается лишь порекомендовать владельцам компьютеров запастись геймпадами: в первой же миссии мы едва успевали давить на кнопки. Правда, попробовать себя в роли летающего аквалангиста удастся не скоро, не раньше конца 2009 года.

ДАВАЙ ПОДВИГАЙ ШЕЕЙ!

У стенда компании ruCap можно было наблюдать любопытную картину: мужчина в странном шлеме сидел перед монитором и ерзал в кресле, крутил головой, втягивал плечи, словно какой-нибудь ребенок, впервые усевшийся за GTA или Need for Speed. Компания ruCap разработала технологию WideGlance, которая «отображает виртуальную реальность с учетом относительного положения пользователя, дисплея и виртуального объекта». Для этого используется манипулятор RUCAP UM-5, определяющий положение игрока относительно монитора и направление поворота его головы. К монитору крепится рамка – улавливатель сигнала, на голову надевается специальная дуга с датчиками – и ориентация в игровом пространстве максимально упрощается. Во-первых, это очень удобно. Во-вторых, RUCAP UM-5 глубже погружает в игровой процесс: в демонстрационном ролике мы, словно Нео из «Матрицы», уклонялись от летящих пуль! Манипулятор явно будет к месту в «леталках» и экшенах.
ruCap бесплатно предоставляет WideGlance Developer Kit разработчикам игр. Правда, сейчас RUCAP UM-5 поддерживают всего три игры: гоночная аркада «Pro-Race: Запредельная скорость», симулятор дайвинга Check Dive и «экшен на колесах» Sledgehummer. Но в будущем планируется интеграция с Lock On, Abyss Light, Black Ocean, Hyperscape Invader.

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Напоследок, пройдя кварцевание на стенде GSC, мы посмотрели ожидаемый приквел «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо». События разворачиваются за два года до путешествия Стрелка к саркофагу и наконец-то проливают свет на биографию главного героя, причем на этот раз игрока вообще не будут ограничивать сюжетными рамками. Нет, цель, конечно, будет, но путь к победе можно выбирать самостоятельно. Группировки теперь играют важную роль: сталкеры воюют, охотятся за артефактами и бьются за каждый квадратный метр. Но расстановка сил зависит именно от игрока. Тут все просто: бей чужих, помогай своим. Чем мощнее станет клан, тем больше оружия появится в его закромах, тем чаще доведется встречать друзей вместо бандитов.

Зарабатывать на хлеб станет гораздо сложнее – хорошие артефакты можно обнаружить только с помощью специальных устройств, за которыми еще и побегать придется. Зато будет куда вложиться: любое оружие можно модифицировать несколько раз.

Но Зона всегда манила игроков не убойными пушками, а потрясающей атмосферой. Именно на ней авторы сосредоточили все усилия. А точнее – на визуальном представлении. Лучшую демонстрацию возможностей DirectX 10 еще поискать нужно. От пронизывающих туман лучей солнца, стекающих по стене капель и мелькающих во вспышках молний теней дух захватывает. Словом, приз за лучшую графику КРИ-2008 игра получила заслуженно. На этой оптимистической фразе перейдем к кульминации КРИ – церемонии КРИ Awards.

Лучшая компания-разработчик
- Nival Online

Лучшая компания-издатель
- Акелла

Лучшая компания-локализатор
- Новый Диск

Лучшая зарубежная игра
- Granado Espada

Лучшая игра для игровых консолей
- Приключения капитана Блада

Лучшая игра для портативных платформ
- Robocalypse

Лучший дебют
- Moscow Racer

Лучшая игра без издателя
- Три богатыря

Самый нестандартный проект
- Симбионт

Лучший игровой дизайн
- King's Bounty. Легенда о рыцаре

Лучшая игровая графика
- S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Лучшая технология
- Dagor Engine 3.0

Лучшее звуковое оформление
- Sublustrum

Лучшая экшен-игра
- Коллапс

Лучшая стратегическая игра
- Операция «Багратион»

Лучшая ролевая игра
- King's Bounty. Легенда о рыцаре

Лучшая приключенческая игра
- Sublustrum

Лучшая игра-симулятор
- IL-2 Sturmovik: Birds of Prey

Лучшая онлайн-игра
- Аллоды Онлайн

Лучшая casual-игра
- Веселая ферма

Приз от прессы
- King's Bounty. Легенда о рыцаре

Приз от индустрии
- Андрей Кузьмин

Приз зрительских симпатий
- King's Bounty. Легенда о рыцаре

Лучшая игра
- King's Bounty. Легенда о рыцаре

КРИ AWARDS

В последний день конференции по доброй традиции были объявлены победители КРИ Awards. Как несложно заметить, больше всех номинаций взяла главная звезда отечественного игропрома в этом году – игра «King's Bounty. Легенда о рыцаре». Проект признан лучшей игрой и лучшей RPG, кроме того, он получил награду за лучший игровой дизайн, приз зрительских симпатий и награду от журналистского сообщества. Нынешнюю церемонию можно было бы назвать скучной, если бы не ведущий, регулярно путавшийся в названиях и смешивший публику идиотскими высказываниями, да подвыпивший Винс Дейзи, матерившийся со сцены как сапожник. **PG**

Три милые дамы исполнили уморительный кавер на мюзикл «Чикаго».

Gameland Award 2008:

Итоги нашей главной церемонии

ТЕКСТ:
АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

Формат «Голубого огонька» оказался наилучшим выбором для Gameland Award.

Танцевальный зал «Ленинграда» – небольшой, но очень уютный и позитивный.

Эти прекрасные девушки стали настоящим украшением церемонии.

Таир из Comedy Club показал себя находчивым, веселым и очень энергичным ведущим.

Поединок между настоящим боксером и хрестоматийным щуплым очкариком. Победила отнюдь не дружба, а грубая физическая сила.

Бравые спецназовцы отдыхают от перестрелок с террористами, разламывая стопки кирпичей.

19 апреля прошла четвертая ежегодная церемония награждения лучших игр – Gameland Award 2008. Мероприятие сменило место действия и, что самое главное, формат. Положа руку на сердце – оно от этого только выиграло. Уютное убранство столичного клуба «Ленинград» производит куда более приятное впечатление, нежели переполненные залы Театра Российской армии (2005, 2006) и павильона КрокусЭкспо (2007). Ну а принцип «долой рассчитанный на публику официоз, да здравствует клубный party-формат» отныне можно считать оптимальным.

PARTY-FORMAT

Четыре года кряду я подвожу итоги Gameland Award в «РС ИГРАХ», и, если честно, мне это стоит многих сил и нервов. Сил – потому что любые репортажи априори изматывают. Нервов – поскольку невероятно сложно оставаться объективным, когда рассказываешь о событии, организованном родной компанией. Порой очередную строчку вымучиваешь по часу. Вот наконец-таки мысль сформулирована на виртуальной бумаге Word, а ты снова залипаешь, анализируя очередной момент и разыскивая подходящие для него эпитеты. В этом году все по-другому – пальцы уверенно выстукивают на клавиатуре строчку за строчкой, в голове полная ясность и определенность. Нынешняя церемония – четвертая по счету. Уже накоплен определенный опыт, впечатления и 5-гигабайтный архив фотографий. Есть что вспомнить, есть с чем сравнить.

Gameland Award 2008 нельзя назвать безукоризненной, однако, откинув лишний официоз и приобретя форму эдакого «Голубого огонька» или Comedy Club, она, как это ни парадоксально, стала более серьезной и адекватной.

ЗАТАИВ ДЫХАНИЕ

По всей площади танцевального зала в «Ленинграде» расставлены банкетные столы с выпивкой и закусками, а небольшая сцена оборудована выдвижным экраном, на котором, как и в прошлом году, демонстрируются забавные ролики, предваряющие каждую номинацию. Разноцветные лучи света выхватывают из темноты то одно, то другое знакомое лицо.

Здесь собрались известные деятели игровой индустрии (как наши, так и иностранные), шоу-бизнеса, а также ключевые сотрудники Gameland.

В веселой и непринужденной обстановке зрители следят за сценой, где вот-вот определятся лучшие игры 2007-го, выбранные по итогам всероссийского геймерского интернет-голосования...

ПОЛНЫЙ СПИСОК НОМИНАНТОВ И ПОБЕДИТЕЛЕЙ

Согласно традиции Gameland Award победителей выбирает не жюри, а вы – наши читатели, голосуя на сайте www.gameland-award.ru. В этом году лучшие игры 2007-го определяли 10 259 человек!

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Лучшая игра: S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Лучшая ролевая игра: Корсары: Город потерянных кораблей
Лучшая стратегия: Heroes of Might and Magic 5: Повелители орды
Лучший экшен: S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Лучший симулятор: Полный привод 2: Hummer
Лучшая казуальная игра: Возвращение Атлантиды
Лучшая браузерная игра: Троецарствие
Лучшая локализация для PC: Ведьмак
Лучшая локализация для консолей: God of War 2 (PS2)

ЗАРУБЕЖНЫЕ ПРОЕКТЫ

Лучшая игра для PC: Call of Duty 4: Modern Warfare
Лучшая игра для Xbox 360: Mass Effect
Лучшая игра для PS3: Call of Duty 4: Modern Warfare
Лучшая игра для Wii: Metroid Prime 3: Corruption
Лучшая игра для DS: The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Лучшая игра для PSP: Silent Hill: Origins
Лучшая игра: Call of Duty 4: Modern Warfare

Дмитрий Агарунов, гендиректор Gameland, вручал награду разработчикам S.T.A.L.K.E.R. – лучшей отечественной игры 2007 года.

Не спорим, заслужили!

ЮМОР, ШОУ И РОК-Н-РОЛЛ

Второй год подряд Gameland Award проводят резиденты Comedy Club. Прошлую церемонию зажигал Павел Воля, в этот раз «главным по тарелочкам» был Таир, прославившийся своими классными пародиями на анонсы «Программы Максимум».

Он практически без умолку сыпал остротами, комментировал выступления шоуменов на сцене и подыгрывал гостям мероприятия, которые объявляли победителей. К слову, едва ли не половину наград (а их в этом году, как и в прошлом, было 16) Таир озвучил и вручил самостоятельно.

Традиционные развлекательные номера поддерживали высокий градус зрелищности и драйва церемонии. После лазерного шоу с промороликом Gameland TV на сцене выступили джазовая певица и очень симпатичные танцовщицы.

Гвоздем программы стала кавер-версия на Cell Block Tango (He Had It Comin') из популярного мюзикла «Чикаго». Три завидные девицы спели о фанатичном увлечении своих возлюбленных играми World of Warcraft, Counter Strike и Mario. Не меньшее веселье в зале вызвал и балетный номер «Арканоид – Лебединое озеро», в котором три балерины исполняли роль «ракетки», отбивающей шарик.

Спецназовцы из Counter-Strike ребром ладони ломали на сцене подожженные кирпичи, разбивали их о голову, а затем кувалдой раскрошили стопку таких же блоков на груди самого стойкого бойца.

Еще зрителям наверняка запомнились поединки. Первый – по боксу между настоящим боксером и хрестоматийным щуплым очкариком, играющим в Wii Sports. Второй – между профессиональным гитаристом и игроком в Guitar Hero. Последний дуэт исполнил композицию Guns'n'Roses – Welcome to the Jungle, хорошо известную не только фанатам третьей части Guitar Hero, но и всем поклонникам легендарной рок-группы 90-х.

ПО ДОСТОИНСТВУ

Победителей в номинациях в этом году объявляли представители редакций журналов «РС ИГРЫ», «Страна игр» и сайта gameland.ru, а также известные персоны из отечественной и зарубежной игровой индустрии. Самый запоминающийся выход на сцену случился у знаменитого Ричарда «Levelord» Грея, который, как известно, очень любит Россию и с радостью использует любой подходящий повод для очередного визита к нам.

В этот раз Ричард, представляя компанию Mumbo Jumbo, вручал награду в номинации «Лучшая казуальная игра» и заготовил небольшое вступление на русском, а остаток речи произнес на родном языке. Из других зарубежных гостей на сцену поднимались Михаль Кичински и Михаль Бадей – представители компании CD Projekt. Ведь кому еще, как не разработчикам «Ведьмака», можно было доверить награждение лучшей ролевой игры? К слову, награду получил и сам «Ведьмак», но уже в номинации «Лучшая локализация для PC».

+1

Gameland Award сделала огромный шаг вперед и изменилась в лучшую сторону. Однако без твоего участия в главном геймерском голосовании страны всего этого просто не было бы. Спасибо за активность, энтузиазм и поддержку! Ты определил лучших из лучших, а мы нашли их и наградили по заслугам. До встречи на Gameland Award 2009! **PG**

Александр Трифонов поздравляет представителей ND Games – издателя лучшей зврубежной игры для PC.

Шоу-программа получилась ослепительной во всех смыслах этого слова.

РЕКЛАМА

EUROPA UNIVERSALIS

ROME

SPQR

«АВТОРЫ ПРЕВОСХОДНЫХ EUROPA UNIVERSALIS И HEARTS OF IRON ВЕНИКОВ НЕ ВЯЖУТ»
– PC ИГРЫ

«ЛУЧШЕЕ ВРЕМЯПРЕПРОВОЖДЕНИЕ СЛОЖНО ПРИДУМАТЬ»
– ИГРОМАНИЯ

РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ!

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ЛЕГЕНДАРНОЙ СТРАТЕГИЧЕСКОЙ СЕРИИ EUROPA UNIVERSALIS

WWW.SNOWBALL.RU/ROME

1С ФИРМА «1С»

paradox INTERACTIVE

© Paradox Interactive 2005. All rights reserved. Europa Universalis: ROME is a trademark of Paradox Interactive.

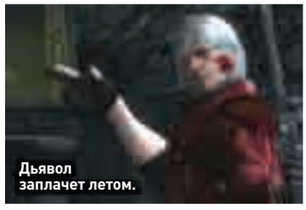
snowball.ru

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Мэтт Дэймон, американский киноактер

Говорят, я отказался предоставить свою внешность и голос для игры про Джейсона Борна, потому что не выношу насилия в интерактивных проектах. Не в этом дело. Я беседовал с продюсерами игры и предлагал им сделать не шутер от первого лица про Борна, а что-то в духе Myst, с интересными загадками. Мои предложения не заинтересовали продюсеров. Они сделали все по-своему, без моего участия.



Дьявол заплачет летом.

Стали известны даты релиза двух долгожданных игр: Devil May Cry 4 и Brothers in Arms: Hell's Highway. Японское издательство Capcom объявило: экшен про стильных парней доберется до магазинов этим летом и порадует геймеров двумя новыми режимами игры и более четкой картинкой (по сравнению с консольными версиями). Перед выходом DMC4 в интернете появится демоверсия. Что касается BiA: Hell's Highway, то военный шутер, который студия Gearbox обещала выпустить еще в конце 2006 года, попадет на прилавки в августе.

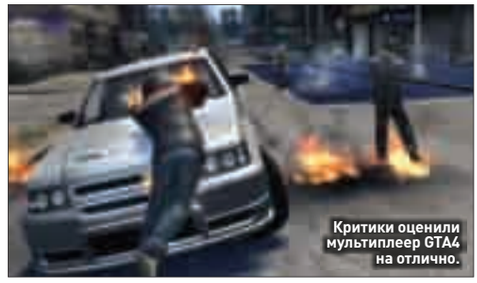
ФАКТ

100 МИЛЛИОНОВ

долларов было потрачено на создание экшена Grand Theft Auto 4

GTA4 – ЛУЧШАЯ ИГРА В ИСТОРИИ

За первую неделю продаж GTA4 принесла издателю полмиллиарда долларов.

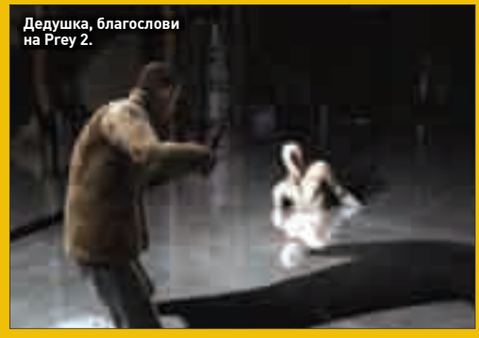


Критики оценили мультиплеер GTA4 на отлично.

Свершилось – мир наконец-то узрел Grand Theft Auto 4. И нашел, что она прекрасна. Рецензенты большинства уважаемых изданий, пишущих об играх, присудили криминальному экшену Rockstar Games идеальную оценку: 10 из 10. Если верить суммарной оценке, GTA4 является… лучшей игрой всех времен и народов. Мировая премьера GTA4 состоялась 29 апреля. В том числе и в России, без эксцессов и давки. Очереди были и в Нью-Йорке, и в Лондоне, и в Москве, однако издательство Take-Two Interactive отлично подготовилось, так что всем хватило. В Англии, правда, ажиотаж был такой, что на одного покупателя напал злоумышленник с ножом, а другого крепко избили и отобрали игру.

Разумеется, политические ханжи и общественники-пуритане уже ищут, в чем бы таком похуже обвинить проект Rockstar Games. Сейчас докопались до езды в пьяном виде (есть такая возможность в Grand Theft Auto 4) и требуют сменить игре рейтинг на «Только для взрослых». Предполагается, что только за первый месяц продаж GTA4 разойдется тиражом в 6-7 миллионов экземпляров и принесет Take-Two полмиллиарда долларов. В итоге игра собрала эту сумму за неделю. Точные цифры ищи в следующем номере. Ну и главный вопрос: когда на PC? Прошел слух, что уже в конце года, однако издатель опроверг его. И все-таки нам кажется, будет тебе подарочек под Новый год…

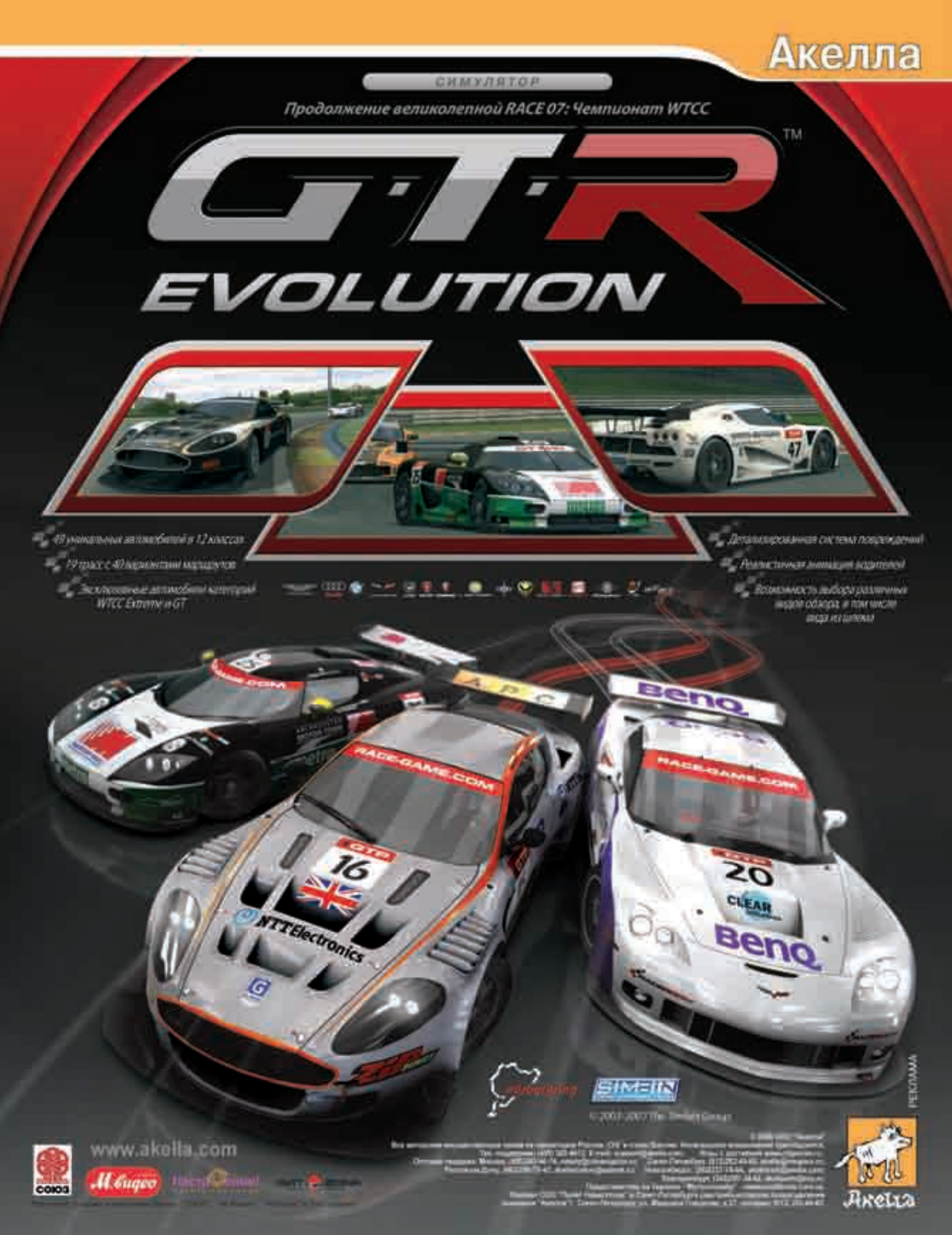
ИГРОДЕЛЫ ПРОЩАЮТСЯ С E3



Дедушка, благослови на Prey 2.

Создатель Aion – компания NCsoft грозилась перестать ездить на E3 еще два года назад.

Когда стало известно, что выставка достижений игровой индустрии E3 меняет формат, многие геймеры приуныли. Если раньше это было помпезное, дорогостоящее шоу, то теперь – довольно крупный, но все-таки рядовой бизнес-саммит, открытый только для разработчиков, издателей и прессы. В текущем году E3 Media & Business Summit пройдет 15–17 июля в Лос-Анджелесе. Однако многие игроделы решили проигнорировать мероприятие. Прежде всего E3 не посетят компании Activision и Vivendi Games, недавно объединившиеся в супериздательство Activision Blizzard. Более того, они даже заявили о выходе из состава Ассоциации производителей развлекательного программного обеспечения (ESA), являющейся организатором E3. Официальная причина – изменившиеся бизнес-реалии. Вслед за Activision Blizzard от участия в E3 отказалось издательство NCsoft (ее текущие разработки – Guild Wars 2 и Aion: Tower of Eternity), Her Interactive (серия игр о Нэнси Дрю), Foundation 9 (сейчас занята Silent Hill: Homecoming) и студия id Software. Похоже, в нынешней форме E3 не очень-то нужна…


Акелла
СИМУЛЯТОР
Продолжение великолепной RACE 07: Чемпионат WTCC
GTR™
EVOLUTION
49 уникальных автомобилей в 12 классах
19 трасс с 40 вариантами маршрутов
Эксклюзивные автомобили категорий WTCC Extreme и GT
Детализированная система повреждений
Реалистичная анимация водителей
Возможность выбора различных видов обзора, в том числе вида из шлема
RACE-GAME.COM
NTT Electronics
BenQ
SIMBIN
РЕКЛАМА
www.akella.com
СОЮЗ
М.видео
Акелла

The Sims озолотила EA.

Издательство Electronic Arts поделилось радостью: продажи серии The Sims перемахнули за 100 миллионов экземпляров. На сегодняшний день в мире продано больше игр только про водопроводчика Марио (200 миллионов) и покемонов (175 миллионов). С момента выхода первой части в 2000 году симы покорили 60 стран мира и принесли издателю более 4 миллиардов долларов. Игры серии переведены на 22 языка, включая русский. Сегодня симы «живут» в каждом третьем доме США. Как сообщила пресс-служба EA, если выстроить все проданные коробки The Sims в ряд, получится линия от Нью-Йорка до Москвы.

Guitar Hero ждут перемены.

Музыкальная серия Guitar Hero, выпускаемая компанией Activision, стала настоящим феноменом XXI века. Ее колоссальный успех привел к тому, что Electronic Arts издала аналогичный проект Rock Band, однако помимо гитары геймерам вручили еще бас, барабаны и микрофон. Что ж, Activision не намерена терять позиции. Как сообщил глава компании Бобби Котик (Bobby Kotick), в следующих частях Guitar Hero появятся новые музыкальные инструменты. Правда, когда это случится, не уточнил. К слову, Activision уже зарегистрировала такие торговые марки, как Keyboard Hero, Drum Hero и DJ Hero.

ХОДЯТ СЛУХИ

CALL OF DUTY – В ОДНИ РУКИ?

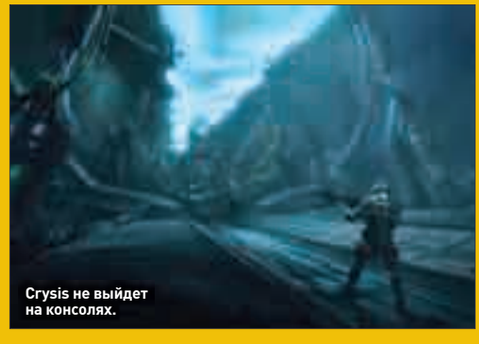
На счету Treyarch – Call of Duty 3.

Call of Duty 4 стала самой продаваемой игрой 2007 года.

Недавно издательство Activision с материнской гордостью поведало о достижениях своего «дитятки» – шутер Call of Duty 4: Modern Warfare разошелся по свету 9-миллионным тиражом. Благодарить за успех стоит, конечно, создателей CoD4 – студию Infinity Ward. Она же, если запамятовал, ответственна за первые две части серии. Феноменальные продажи Modern Warfare породили любопытный слух. Согласно информации, обнародованной одним из сотрудников студии Underground Developments, руководство Infinity Ward добилось у Activision права быть исключительным разработчиком серии Call of Duty начиная с шестой части. Пятую, напомним, сейчас делает компания Treyarch (на ее же совести и CoD3, так и не добравшаяся до PC).

Пресс-служба Activision быстро развеяла слухи, назвав их беспочвенными и ошибочными. Эксклюзивного права на популярнейшую шутер-серию не получит никто – иначе компания просто не сможет выдерживать заданный темп: по части в год. Более того, согласно неподтвержденной информации, Activision надеется запустить еще одну серию под маркой Call of Duty – приключенческих экшенов от третьего лица. Поговаривают, именно над такой игрой и трудилась Underground Developments, но не справилась, а потому вот-вот будет закрыта своим владельцем – Activision.

СОЗДАТЕЛИ CRYSIS РАЗЛЮБИЛИ PC


Crysis не выйдет на консолях.

Цеват Йерли: «Пиратство уничтожает PC как игровую платформу».

Глава немецкой студии Crytek Цеват Йерли (Cevat Yerli) заявил в интервью, что его компания больше не будет делать эксклюзивных проектов для PC, коими являлись шутеры Far Cry и Crysis. Причина решения, разумеется, кроется в продажах Crysis. Нет, их нельзя назвать совсем плохими (по данным издательства Electronic Arts, игра довольно быстро взяла планку в миллион экземпляров), однако Йерли надеялся на значительно лучшие результаты.

– Мы сильно пострадали от пиратства, – пожаловался глава Crytek. – Такое впечатление, что Crysis возглавила чарт нелегально скачиваемых программ. Само собой, нам такой «успех» не нужен. Пиратство почти уничтожило PC как игровую платформу. Шутеры уровня Crysis на консолях расходятся тиражом в 4-5 раз большим, чем продали мы. Это послужило Crytek хорошим уроком, и больше мы не будем делать эксклюзивы для PC. Версии наших игр для персоналки останутся, не беспокойтесь, но никаких эксклюзивов!

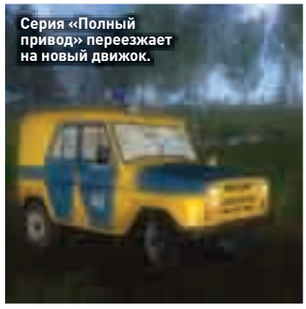
В то же время Цеват Йерли отметил, что Crytek не планирует портировать Crysis на консоли, поскольку это, цитируем, «невозможно».

Dracula Origin
Охотник на Дракулу
Некогда доблестный защитник христианства,
граф Дракула продал душу Принцу Тьмы после того, как погибла его возлюбленная. Прошло время, и
Дракула узнал о существовании манускрипта, где был описан темный ритуал,
способный возвращать души умерших.
РЕКЛАМА
Если граф найдет рукопись, он сможет воскрешать мертвых. Только один человек способен помешать дьявольским планам Дракулы – профессор Ван Хельсинг…
• Около 150 предметов, которые литература связывает с существованием вампиров: осиновые колья, зеркала, чеснок...
• Действие разворачивается в колоритных местах Лондона, Австрии, Египта и Трансильвании
• Более 40 второстепенных персонажей
• Готическая атмосфера романа Брэма Стокера
Frogwares
FOCUS
© 2008 Focus Home Interactive. A game developed by FROGWARES.
www.akella.com
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Дэвид Солари, вице-президент Codemasters Online Gaming

Британское издательство Codemasters выпустило уже четыре MMORPG, разработанных разными компаниями. RF Online, ArchLord, Dungeons & Dragons Online, Lord of the Rings Online… Сейчас мы собираемся сами начать разрабатывать онлайновые игры. Этот шаг давно запланирован. Нужно только быть очень осторожными. Не хотелось бы выпустить провальный MMO-проект, коих немало вышло в последнее время…



Серия «Полный привод» переезжает на новый движок.

Студия Avalon Style Entertainment одной из первых в России лицензировала движок Unreal Engine 3. Столь мощный «мотор» потребовался ей не для какого-нибудь шутера, а для симулятора внедорожной езды «Полный привод 3» (на Западе проект известен как Off Road Drive). Вице-президент Epic Games Марк Рейн (Mark Rein) отметил, что Unreal Engine 3 хорош для игр самых разных жанров. «Полный привод 3» разрабатывается не только для PC, но и для консолей нового поколения и будет выпущен у нас фирмой «1С».

ФАКТ

73 600

долларов – годовая зарплата среднестатистического американского разработчика игр

ELECTRONIC ARTS СНОВА ОТКАЗАЛИ

Mafia 2 выезжает на разборки с EA.

Риччитьелло еще надеется подкупить акционеров Take-Two.

Мы уже рассказывали тебе о том, что Electronic Arts решилась на силовое поглощение издательства Take-Two Interactive. «Электроники» сделали прямое предложение акционерам компании: продавайте свои ценные бумаги по 26 баксов штучка. Руководство Take-Two уговорило людей не спешить и отказало EA. Тогда в назидание глава Electronic Arts Джон Риччитьелло (John Riccitiello) понизил цену до 25.74 доллара за акцию. Одновременно он продлил срок действия «щедрого предложения» до полуночи 16 мая. А потом… Кто его знает, что потом.
Вскоре после зловещего поступка Риччитьелло состоялось собрание акционеров Take-Two. Председатель совета директоров издательства Штраус Зельник (Strauss Zelnick) выступил с пламенной речью на тему: «Цена занижена, EA не учитывает, что в нашем портфолио такие монстры, как Grand Theft Auto, Midnight Club, Civilization, Max Payne, Mafia и BioShock». В итоге за продажу выступили менее 10 процентов акционеров. «Электроники» вновь получили отказ. А 29 апреля состоялась премьера GTA4, и цена акций Take-Two тут же превысила 26 долларов. Впрочем, несмотря на умопомрачительный старт главной игры года, будущее издателя туманно. Зельник не отрицает, что готов к переговорам о продаже компании. Его не устраивает только цена.

ПРО РУССКИХ ГЕЙМЕРОВ СНИМУТ КИНО

Перед тобой один из концептов фильма «Геймеры».

Действие «Геймеров» происходит в недалеком будущем.

В последнее время вышло немало голливудских фильмов, так или иначе связанных с геймерами. Не проигнорировали тенденцию и отечественные кинопроизводители. Так, режиссер фильмов «Последний уик-энд» и «Нулевой километр» Павел Санаев вот-вот приступит к съемкам экшен-дилогии под рабочим названием «Геймеры». Ее сюжет не слишком оригинален, но занятен: шестеро парней и одна девушка вдруг обнаружили, что в совершенстве овладели способностями своих виртуальных протеже. То есть поклонник аркадных гонок стал мастерски водить, ветеран файтингов освоил дюжину стилей восточных единоборств, фанат FPS со 100 метров попадает в белке в глаз и т.д. Естественно, ребятами заинтересовались спецслужбы, и теперь им надо решать: то ли на правительство вкалывать, то ли отстаивать собственные убеждения.
Съемки должны начаться 1 июля, а завершиться в ноябре. У проекта неплохой для российского кинематографа бюджет – 7.5 миллиона долларов. В прокат «Геймеры» попадут в два захода: сначала выйдет первая часть – «Игры в жизнь», а после паузы в несколько месяцев появится и вторая – «Новая игра».

КВЕСТ
THE LOST CROWN
ПРИЗРАКИ ИЗ ПРОШЛОГО
DARKLING ROOM
В разработке проекта принимал участие Джонатан Боакс (Jonathan Boakes) — автор сценариев к играм «Обитель тьмы» (Dark Fall) и Barrow Hill
Оригинальный саундтрек — нагнетающая атмосферу музыка, написанная специально для игры The Lost Crown
Издавна люди стремились узнать, что таится за чертой жизни. Для этого использовались традиционные методы, мистические ритуалы и последние достижения науки. И лишь немногие преуспели в исследованиях. В тихом городке на восточном побережье Британии пробудились слухи о призраках, охраняющих древнюю Англо-Саксонскую корону. Началась охота за сокровищами мертвых... Хватит ли у вас смелости принять в ней участие?
Охота на призраков в режиме реального времени
Настоящие фотографии паранормальных явлений
Возможность исследовать мир как в ночное, так и в дневное время суток
Пугающий мир игры - реалистично воссозданная часть побережья Великобритании
www.akella.com
Акелла

РЕКЛАМА

Мир замер в ожидании третьего пришествия Diablo.

Blizzard Entertainment обзавелась правами на сайт Diablo3.com. Раньше они принадлежали одному поклоннику культовой action/RPG-серии. Сайт был под завязку забит информацией о вселенной Diablo. Однако, когда с парнем связались представители Blizzard, он совершенно бесплатно согласился передать интернет-ресурс с громким именем. Близзардовцы уточнили, что компания всего лишь защищает свою интеллектуальную собственность и пока не готова анонсировать Diablo 3. Что ж, в конце июня в Париже пройдет Blizzard Worldwide Invitational. Посмотрим, что компания запоет на этом мероприятии.

«Родители» бросили 47-го...

В 2004 году издательство Eidos купило датскую студию IO Interactive, известную прежде всего по серии Hitman. Нынешний владелец Eidos – SCi Entertainment – сейчас, так сказать, не в лучшей форме, и из датских разработчиков выжимают все соки – они одновременно трудятся над тремя проектами, включая Hitman 5. Не удивительно, что из IO стали бежать. Основатели студии реанимировали свою предыдущую фирму Reto-Moto, открытую еще в 1997 году. Новую старую компанию возглавил продюсер Hitman: Blood Money Нил Доннелл (Neil Donnell). Reto-Moto намерена зарабатывать онлайновыми играми.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

УВЕ БОЛЛ ХОЧЕТ ДРАТЬСЯ

Болл не жалеет сил, рекламируя Postal.

Болл даже выпустил плакат, сообщающий о матче.

Похоже, Уве Болл (Uwe Boll) решил завязать с режиссурой и всерьез заинтересовался карьерой клоуна. Если раньше он хотя бы пытался казаться адекватным человеком, то теперь не стесняется говорить полную чушь. Например, утверждать, что режиссер «Трансформеров» Майкл Бэй (Michael Bay) согласился на боксерский поединок с ним. Все началось с того, что в одном из недавних интервью Уве заявил: фильм Бэя «Перл Харбор» – худшая картина о войне из всех когда-либо снятых. В ответ американский режиссер назвал Болла «жалким существом, никому не известным, но мечтающим о славе». Немец не стерпел обиды и вызвал Бэя на дуэль. Иначе говоря, предложил решить разногласия на боксерском ринге. И самое смешное, что спустя какое-то время Уве радостно сообщил: главный «трансформер» Голливуда принял вызов. Матч якобы состоится осенью в Лас-Вегасе, а попасть на него смогут все, кто купит 10 билетов на фильм Болла Postal – по мотивам сам знаешь какой игры.
Разумеется, Майкл Бэй не давал согласия на матч. Он даже никогда не разговаривал с Уве и не собирается этого делать. Узнав о проделке немецкого затейника, Бэй назвал Болла идиотом и попросил больше не упоминать эту фамилию в разговорах с ним. Дескать, много чести. Пиар-акция Уве в поддержку Postal провалилась.

РЕКЛАМУ ИГР – ПОД ЗАПРЕТ

Этот постер Kane & Lynch отныне запрещен в Англии.

Когда полиция не справляется, во всем винят GTA.

Недавно Британская комиссия по стандартам в рекламе (ASA) запретила к показу ролики экшена Stranglehold, сейчас же под удар попала реклама Kane & Lynch: Dead Men. Имеется в виду известный постер, на котором изображена дочь японского якудзы Йоко – связанная и с заклеенным ртом. Кейн держит девушку за волосы, и его вид не сулит даме ничего хорошего. На этот постер пожаловались 26 человек, и ASA приняла решение запретить его – несмотря на то что он публиковался только в журналах, нацеленных на взрослую аудиторию. А заодно комиссия велела снять с показа по ТВ ролики Kane & Lynch. В Чикаго произошла история похлеще. Там выдался богатый на преступления уик-энд: 37 человек с огнестрельными ранениями, семь трупов. Телевизионщики с канала Fox News не придумали ничего лучше, как показать в сюжете чикагские автобусы, увешанные рекламой Grand Theft Auto 4, и намекнули, кого стоит винить в разгуле преступности. Рекламу тут же сняли с автобусов. Теперь издательство Take-Two Interactive судится с транспортниками, требуя вернуть заплаченные за кампанию 300 тысяч баксов.

black sea studios

WORLDSHIFT

- 3 УНИКАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ РАСЫ СО СВОЕЙ ИСТОРИЕЙ И ОСОБЕННОСТЯМИ
- УНИКАЛЬНОЕ СМЕШЕНИЕ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОГО МИРА, ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ И ПЕРВОБЫТНОЙ КУЛЬТУРЫ
- ЭПИЧЕСКИЕ, СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНЫЕ МИССИИ
- ТЫСЯЧИ ПРЕДМЕТОВ И МОГУЩЕСТВЕННЫХ РУНИЧЕСКИХ ВЛИЯЮЩИХ НА ИГРОВУЮ ТАКТИКУ
- БЫСТРЫЙ И ПРОСТОЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ
- ЛУЧШИЙ СОВМЕСТНЫЙ РЕЖИМ «ИГРОК ПРОТИВ ОКРУЖЕНИЯ» ИЗ ВСЕХ, КОГДА ЛИБО ПРЕДОСТАВЛЕННЫХ В СТРАТЕГИЯХ

www.akella.com

© 2008 ООО "Акелла"
© 2008 Black Sea Studios Ltd. All rights reserved.
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Несанкционированное копирование преследуется.

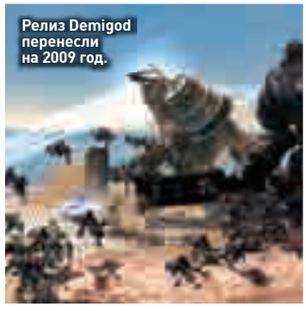
Тех. поддержка: (495) 363-4812, E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-49-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mailbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akella-sotov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)287-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине "Мультиторг" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Трейд Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"): Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.

Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Дэн Хаусер, сценарист Grand Theft Auto 4

В Grand Theft Auto 4 нет ничего возмутительного. Все эти обвинения начинают надоедать. Если бы GTA4 была книгой, фильмом или телешоу, никто бы и не заикнулся о возмутительности. Просто обывателей очень легко настроить против игры и отвлечь внимание от того, что действительно важно. Этим и пользуются многие политики и таблоиды. Но игры не провоцируют молодежь на насилие, как раз наоборот!



Релиз Demigod перенесли на 2009 год.

В то время как все кругом отчаянно борются с пиратством, студия Gas Powered Games отказалась от использования системы защиты от копирования дисков. Пока это решение касается только одного проекта компании – RTS/RPG-гибрида Demigod. Все дело в том, что игру выпустит издательство Stardock, а оно принципиально не использует почти бесполезную в наши дни защиту от копирования (причем продажам стратегии Sins of a Solar Empire это решение, похоже, не навредило). Demigod выйдет в феврале 2009-го.

ФАКТ

6 миллионов экземпляров – таков тираж экшена Assassin's Creed на текущий момент

ПРИНЦ ХОЧЕТ НРАВИТЬСЯ ДЕТЯМ

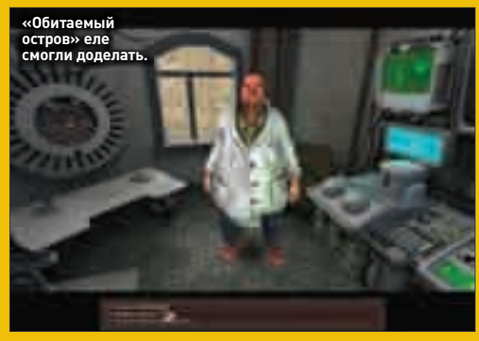
Новая часть Prince of Persia будет куда добрее, чем The Two Thrones.

А говорили, Мехнер завязал с играми...

Ну что, друзья, заждались персидского принца? Само собой, ведь его не видно, не слышно аж с 2005 года, когда вышла Prince of Persia: The Two Thrones. К счастью, ожидание близится к концу. Французское издательство Ubisoft наконец-то анонсировало седьмую по счету часть в приключенческой серии. Правда, пресс-релиз оказался скуп на детали. Игра создается студией Ubisoft Montreal, последняя игра которой – Assassin's Creed – разошлась неприлично большим тиражом. Проект выйдет на консолях нового поколения и PC. Когда ждать? Под Рождество, вестимо. Разработчики обещают новый визуальный стиль «персидской» вселенной, новый сюжет, новых героев и яркий геймплей, превосходящий по напряженности все, что мы видели в предыдущих играх Prince of Persia. Хотя... не нужно быть прорицательницей Вангой, чтобы предположить: находки Assassin's Creed не останутся без внимания.

Закончив с официальным «бла-бла-бла», перейдем к слухам. Они, кстати, весьма любопытные. Во-первых, поговаривают: очередная часть Prince of Persia будет куда менее кровавой, чем предыдущие, и нацелена – не падай в обморок – на семейную аудиторию. Во-вторых, вполне возможно, разработку проекта возглавит Джордан Мехнер (Jordan Mechner), создатель самого первого «Принца».

«ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ» ПОГУБИЛО СТУДИЮ



«Обитаемый остров» еле смогли доделать.

Alpha Protocol – первый оригинальный проект Obsidian Entertainment.

В отличие от западных коллег российские студии обычно закрываются без прощаний и лишней шумихи. Некоторые все-таки находят время, дабы объяснить, что произошло. Например, сделал это Юрий Матвеев, руководитель студии Step Creative Group, для которой текущая весна стала последней. Компании, возникшей в 1994 году, больше нет, разработчики разбрелись кто куда, а сам Матвеев устроился на службу в «Акеллу».

В «прощальном письме» бывший руководитель Step CG сообщил, что делать компьютерные игры, не имея стабильной финансовой поддержки со стороны издателя, стало рискованно и просто невыгодно. Растут зарплаты и цены на аренду офисов, а продажи средних проектов за последние годы упали в разы. В результате космический квест «Звездное наследие», на который сотрудники Step CG возлагали надежды, не окупился. Приключенческую адвенчуру «Обитаемый остров: Землянин» выпустили с трудом, поскольку бюджет был откровенно скудным. Игру доделывала команда из 5-6 человек, проект вышел в сильно урезанном виде. Мучиться дальше от нехватки средств не имело смысла, и студия закрылась.

Акелла
Ford
ДРАЙВ
OFF ROAD
Хотите посидеть за рулем одного из мощных внедорожников, созданных по лицензии компаний Land Rover или Ford? Тогда Форд Драйв: Off Road – то, что вам нужно! Вас ждут экстремальные погодные условия, опасные маршруты и опытные противники, так и норовящие вырвать победу из ваших рук. Вы примете участие в сложных соревнованиях и докажете всем, кто на самом деле является королем бездорожья!
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
• 18 автомобилей, созданных по официальной лицензии Ford и Land Rover
• 24 детализированные трассы
• 12 различных погодных режимов
• Множество скрытых маршрутов на трассе, дающих преимущество над соперниками
• Огромное количество всевозможных бонусов
LAND ROVER
Ford
www.akella.com
ГОНКИ
EMPIRE
Акелла
РЕКЛАМА

ХОДЯТ СЛУХИ

Глядите, Поттер стреляется с Дантесом!

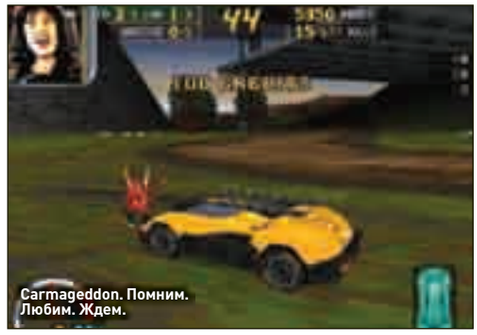
В ноябре в кино пойдет шестой фильм о мальчике, который выжил, – «Гарри Поттер и принц-полукровка». По такому поводу Electronic Arts готовит экшен Harry Potter and the Half-Blood Prince. Игра выйдет на PC и консолях накануне премьеры фильма. Разработкой заведует британская студия Bright Light. Нам обещаны адреналиновые дуэли юных магов и возможность изготавливать волшебные зелья. Кстати, поскольку кинокомпания Warner Bros. собирается снять на основе седьмой, заключительной книги о Поттере сразу два фильма, «электроники» последуют ее примеру и издадут две игры. Колдовство какое-то...

EA продает неведомых зверюшек.

Издательство Electronic Arts пытается заработать на всем, на чем только можно. К примеру, приняв во внимание ажиотаж вокруг нового проекта Уилла Райта (Will Wright) Spore, 17 июня «электроники» выпустят Spore Creature Creator. Мощный редактор персонажей позволяет создать любую тварь, какую только ты сумеешь вообразить, и перенести ее в Spore, когда игра доберется до прилавков (напомним, это случится 5 сентября). Бесплатная демка Spore Creature Creator позволяет использовать лишь 25% возможностей редактора. Если же хочешь полной свободы творчества, будь любезен заплатить 10 евро.

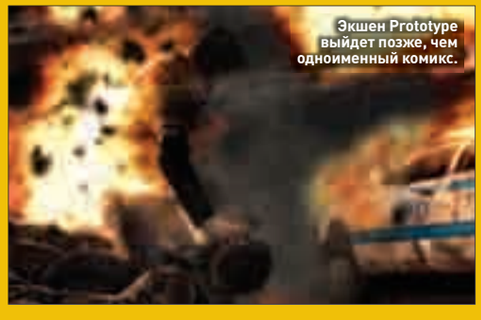
CARMAGEDDON 4 ПРИТОРМОЗИЛИ

У создателей яростной Full Auto мог получиться отличный Carmageddon...


Carmageddon. Помним. Любим. Ждем.

Не так давно из-за сложной финансовой ситуации британское издательство SCi Entertainment остановило разработку сразу 14 проектов. Самое обидное, что, скорее всего, одним из «убитых младенцев» была Carmageddon 4, продолжение брутальной гоночной серии.
Прискорбная весть получила огласку после того, как стало известно о плачевном состоянии канадской студии Pseudo Interactive. Сотрудники распущены по домам, и компания то ли уже закрылась, то ли вот-вот прикажет долго жить. А виной всему, если верить неподтвержденной информации, именно Carmageddon 4. Дескать, SCi заказала проект, профинансировала начало его разработки, но, посмотрев техническую демоверсию, осталась недовольна результатом и, воспользовавшись удобным случаем, отменила игру. Так Pseudo Interactive, заработавшая репутацию на консольной гоночной серии Full Auto, осталась без средств к существованию.
Надо заметить, что Carmageddon 4 закрывают уже во второй раз. Первую попытку реанимировать серию предприняла шотландская студия Visual Science, но летом 2005-го SCi велела «нажать на тормоза». Впрочем, удивляться нечему – в мире сейчас царят консервативные настроения, и выпускать сиквел гоночной аркады, поразившей всех поощряемой агрессией на дорогах, чересчур рискованно.

GEARS OF WAR И PROTOTYPE НАРИСУЮТ


Экшен Prototype выйдет позже, чем одноименный комикс.

Анонс Mortal Kombat vs. DC Universe многих шокировал!

Американская комикс-империя DC Comics, ранее не связывавшаяся с индустрией электронных развлечений, неожиданно всерьез заинтересовалась играми. Прежде всего совместно с издательством Midway она произведет на свет файтинг Mortal Kombat vs. DC Universe, в котором Сабзиро и Скорпион будут драться с Бэтменом и Суперменом. DC Comics также анонсировала две комикс-серии по мотивам игр. Первая из них создается по мотивам уже ставшего культовым экшена Gears of War. Премьерный выпуск выйдет в октябре. Его сюжет свяжет события Gears of War и Gears of War 2, чей релиз намечен на ноябрь (увы, пока только на Xbox 360).
В основе другой новой серии DC Comics лежит амбициозный экшен Prototype, рассказывающий о человеке, умеющем принимать любое обличье и бегающем по крышам не хуже Альтаира из Assassin's Creed. Разработчики игры пообещали помочь со всеми нужными художникам материалами. Первый выпуск комикса должен появиться уже в августе. Однако, поскольку на днях релиз Prototype перенесли с текущего на 2009 год, может сдвинуться и дата премьеры комикса.

Карло Анчелотти — Милан, 29 июня 2006 г. — Пишет историю России, или что-то около того...

ВОЗГЛАВЬ КОМАНДУ РОССИИ – ОДЕРЖИ ПОБЕДУ НАД ИТАЛИЕЙ

WWW.EURO2008GAME.EA.COM

Официальная лицензия UEFA EURO 2008™

© ЭЛЕКТРОНИК АРТС (ELECTRONIC ARTS). ЭЛЕКТРОНИК АРТС, EA, EA SPORTS И ЛОГОТИПЫ EA SPORTS ЯВЛЯЮТСЯ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ ИЛИ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ ЭЛЕКТРОНИК АРТС В США И/ИЛИ ДРУГИХ СТРАНАХ. ВСЕ ПРАВА СОХРАНЕНЫ. ИЗДАНИЕ UEFA EURO 2008™, ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЛОГОТИП UEFA EURO 2008™, ОФИЦИАЛЬНЫЙ ТОВАР ИЗДАНИЯ И ДРУГИЕ UEFA ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТОВАРНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ ЯВЛЯЮТСЯ ОХРАНЯЕМЫМИ ПОПРАВКАМИ ИЗДАНИЯ И ОХРАЩЕНИЯ ЛИЦЕНЗИАТОВ UEFA. ВСЕ ПРАВА СОХРАНЕНЫ. ИГРА И ВИДЕОРЯД ИГРОВОЙ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ С РАЗРЕШЕНИЯ ПРАВООБЛАДАТЕЛЯ В ОЗНАЧЕННЫХ СЦЕНАРИЯХ. ПРОИЗВЕДЕНИЯ ИСКУССТВА ЗАЩИЩЕНЫ АВТОРСКИМ ПРАВОМ. ВСЕ ПРАВА СОХРАНЕНЫ. ВСЕ ОПИСАННЫЕ ПРОДУКТЫ НАЗВАНИЯ КОМПАНИЙ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ. НАЗВАНИЯ "PLAYSTATION", "PLAYSTATION 2", "PLAYSTATION 3", "PSP" И ЛОГОТИПЫ PS ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ИЗДАНИЕ В УКАЗАННОЙ ИГРОВОЙ ЗАПИСИ XBOX 360 XBOX LIVE ЯВЛЯЮТСЯ ИЛИ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ ИЛИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ MICROSOFT В США И/ИЛИ ДРУГИХ СТРАНАХ. ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ТОВАРНЫЕ ЗНАКИ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ.

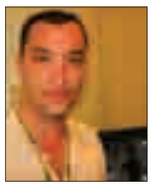
СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:

www.electronicarts.ru/SupportCenter/ support_russia@ea.com тел: +7 (495) 642 73 97

Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.

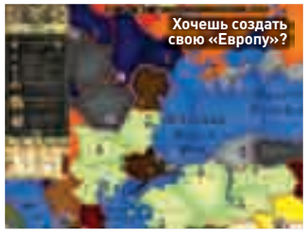
Звонки с мобильных и с городских номеров оплачиваются по тарифам вашего оператора связи.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Даг Ломбарди, директор Valve Sofyware по маркетингу

Portal стала для нас «первым шагом ребенка из кроватки». В этой игре нет оружия и перестрелок. Успех Portal подстегнул нас пробовать что-то новое. В студии Valve работает много родителей, и они с удовольствием занялись бы игрой для детей. Пока мы не делаем никаких анонсов, но желание потрудиться для детей есть. А еще хочется сделать свою MMORPG. Нам уже тесно в рамках жанра FPS.



Хочешь создать свою «Европу»?

Шведское издательство Paradox Interactive решилось на беспрецедентную акцию – сделало бесплатным движок Europa, на котором были разработаны многие известные игры компании, включая стратегическую серию Europa Universalis. С чего вдруг такая щедрость? «Мотор» уже не нов и свое почти отслужил. Кроме того, движок доступен для скачивания только на принадлежащем Paradox портале цифровой дистрибуции GamersGate, и все игры, которые будут сделаны Europa-энтузиастами, можно продавать через него.

ФАКТ

1 тысяча человек так или иначе участвовали в разработке экшена Grand Theft Auto 4

БЫЛИ SEGA, СТАЛИ CODEMASTERS

Sega Rally Revo не стала хитом.

Sega Rally Revo едва не погубила своих создателей.

Чудесная история произошла с Sega Racing Studio. Эта британская студия фактически перенесла клиническую смерть. Как несложно догадаться из названия, компания принадлежала японскому издательству Sega. На карте игровой индустрии она появилась в 2005 году, и хозяин поставил перед ней четкую цель: потеснить в чартах все эти Need for Speed и Colin McRae Rally. Студия потратила три года на создание гоночной аркады Sega Rally Revo, но, к сожалению, игра не оправдала возложенных надежд и, несмотря на позитивные отзывы критиков, не окупила разработку. Японцы подумали-подумали да и решили попрощаться с Sega Racing Studio – в рамках кампании по ликвидации убыточных отделов.

Почти 60 сотрудников студии принялись паковать вещички, и вдруг… раздался звонок из британского издательства Codemasters.
– Разогнали? – спросил звонивший.
– Разогнали, – вздохнули сеговцы.
– На Codemasters работать будете?
– Конечно!
Так сотрудники Sega Racing Studio стали сотрудниками Codemasters. Название студии, разумеется, поменяют. Условия сделки хранятся в секрете, и непонятно, то ли сеговцы переедут в новый офис, то ли останутся в своем – если бывший хозяин дозволит. Теперь сотрудники Sega Racing Studio будут трудиться над гоночными сериями Codemasters.

ИЗДАТЕЛИ ВМЕСТЕ БОРЮТСЯ ЗА ЖИЗНЬ

Червяк Джим так и не стал спасителем Atari.

Alone in the Dark может стать последней игрой, выпущенной под брендом Atari.

Компания Atari, загибавшаяся на протяжении последних нескольких лет, наконец-то отмучилась. Помощь пришла оттуда, откуда и ждали. Французское издательство Infogrames, владевшее 51.4% акций Atari, выкупило оставшиеся ценные бумаги своей дочерней американской компании за 11 миллионов долларов. Поглощение будет завершено этой осенью. Atari, само собой, лишается всякой независимости. Руководство Infogrames считает, что приняло верное решение и вскоре перестанет терять деньги. Дескать, 20 июня выйдет хоррор-экшен Alone in the Dark, и его успех (а в нем, кажется, никто не сомневается) оправдает покупку акций Atari.
Российские издатели тоже видят пользу в слиянии. Так, на днях подтвердились слухи об объединении издательств «Руссобит-М» и Game Factory Interactive. По данным газеты «Коммерсантъ», доминировать в союзе будут владельцы «Руссобита». Компании сотрудничают уже давно и вместе локализировали и выпустили немало игр. Процесс слияния уже начался. Сменит ли образовавшаяся компания название на что-то новенькое, пока не до конца ясно.

РЕКЛАМА

ЭПИЧЕСКАЯ РОЛЕВАЯ САГА

BIOWARE CORP

CDPROJEKT

MASSEFFECT.SNOWBALL.RU

1С ФИРМА «1С»

snowball.ru

© 2008 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare Corp., the Bioware Corp. logo, BioWare, the BioWare logo, Mass Effect and the Mass Effect logo are either the registered trademarks or trademarks of BioWare Corp. in Canada, the United States and other countries and other countries. All other trademarks belong to their respective owners.
© 2008 ЗАО «1С» Творческая адаптация студии Snowball Interactive. Все права защищены. Фирма «1С» России, 123056, Москва, а/я 64. Отдел продаж: Тел: (495) 737-9257, Факс: (495) 681-4407, e-mail: 1c@1c.ru

Трембле не сидится на одном месте.

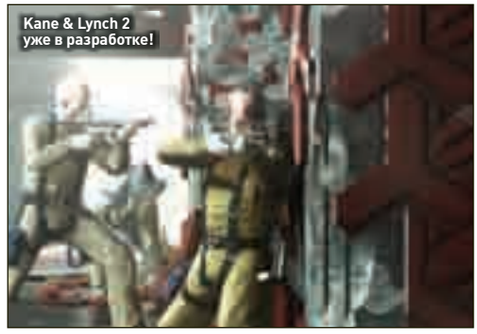
Опытный управленец Мартин Трембле (Martin Tremblay) снова поменял работодателя. В свое время он шесть лет руководил студией Ubisoft Montreal, и при нем были созданы лучшие на тот момент игры Ubisoft, включая серии Splinter Cell и Prince of Persia. В 2006 году Трембле перебрался из заснеженного Монреаля в солнечный Лос-Анджелес и возглавил подразделение WorldWide Studios в компании Vivendi Games. Сейчас же Мартина перекупили «братцы Уорнеры». Трембле занял пост президента Warner Bros. Interactive Entertainment и клянется сделать компанию одним из ведущих мировых издателей игр.

Киевские орлы взялись за H.A.W.X.

Ubisoft, возможно, и считается французским издательством, однако имеет филиалы по всей планете. В последнее время компания все больше интересуется восточноевропейскими игроделами. У нее уже есть румынская и болгарская студии, а недавно к ним присоединилась украинская. Костяк Ubisoft Kiev составила команда из 12 человек, хорошо зарекомендовавших себя помощью в портировании на PC аркадного авиасимулятора Blazing Angels: Secret Missions of WWII. В ближайшее время штат студии разрастется до 50 человек. Сейчас Ubisoft Kiev занята PC-версией авиасимулятора Tom Clancy's H.A.W.X.

ЛАРА КРОФТ СНОВА ПРИ ДЕНЬГАХ

Tomb Raider: Underworld выйдет в конце года.

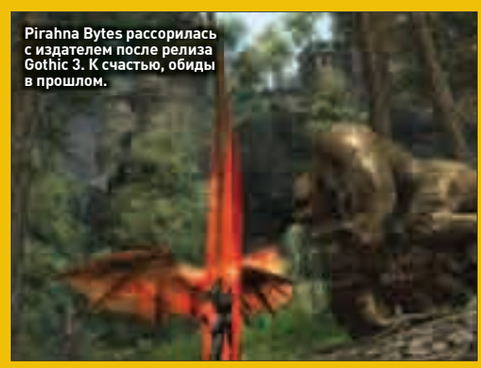

Kane & Lynch 2 уже в разработке!

Британское издательство SCi Entertainment, хорошо известное по сериям Tomb Raider и Hitman, продолжает отчаянно бороться за место под солнцем. Еще недавно казалось, что песенка компании спета: было уволено 25 процентов сотрудников и прекращена разработка сразу 14 (!) проектов. Однако SCi сумела найти столь нужные деньги. Причем не пришлось даже продаваться чужому дяде. Предложения были – как оказалось, купить издательство вызвалась французская компания Infogrames. Однако денег предложили немного, и боссы SCi предпочли отказаться, сославшись на необоснованно заниженную цену.

Чтобы поправить финансовое положение, англичане сделали ход конем – выпустили 171 миллион новых акций общей стоимостью 118 миллионов долларов. 45 процентов из них поступят в свободную продажу – покупай кто хочет. Остальное же распространят между двумя крупными акционерами SCi – компаниями Warner Bros и Thorson Prime Broker. «Братцы Уорнеры» увеличили свою долю в британском издательстве до 20 процентов, а заодно получили права на распространение игр SCi в Северной Америке, например Tomb Raider: Underworld – она поступит в продажу под Рождество. А также новых игр студии IO Interactive: Hitman 5, Kane & Lynch 2 и еще одного оригинального проекта.

«ГОТИКИ» МНОГО НЕ БЫВАЕТ

Дополнение к Gothic 3 пришлось ждать два года.


Pirahna Bytes рассорилась с издателем после релиза Gothic 3. К счастью, обиды в прошлом.

Новости касательно RPG-серии Gothic продолжают поступать с завидной регулярностью. Недавно стало известно, что создатель серии – студия Piranha Bytes помирилась с издателем JoWooD Productions и, вполне вероятно, будет работать над Gothic 5. Чуть позже было официально анонсировано дополнение Gothic 3: Forsaken Gods. Оно создается с учетом многочисленных пожеланий фэнов серии и выйдет в конце года. О сюжете и особенностях проекта – молчок, неизвестно и имя разработчика. Впрочем, вряд ли это Piranha Bytes – слишком хорошо, чтобы быть правдой.

Также наконец-то появились первые подробности о четвертой «Готике». Проект, создаваемый немецкими ремесленниками из Spellbound Entertainment, называется Gothic 4: Arcania. Действие RPG разворачивается на южных островах (каждый с уникальным климатом, флорой и фауной) 10 лет спустя после событий «трешки». Игра делается одновременно для PC и консолей нового поколения, движок поддерживает все возможности DirectX 10. И еще одна любопытная деталь – герой Gothic 4 научится карабкаться по скалам и седлать разных монстров.

ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
Информация о подключении телеканала у операторов кабельного и спутникового телевидения
Подробности на сайте www.gameland.tv

ТЕКСТ: МАКСИМ «MAXX» МИХЕЕНКО

DOMINANCE WAR III: ГРАНД-ФИНАЛ

ВДНХ: ВЫСТАВКА ДОСТИЖЕНИЙ НАРОДНОГО ХУДОЖЕСТВА

Dominance War III, ежегодный мировой конкурс компьютерных персонажей, стартовавший этой зимой, официально завершился. Это был полуторамесячный марафон, во время которого конкурсанты не спали ночей и создавали произведения цифрового искусства.

Всего до финала дошло 685 работ почти из 2 тысяч... Впрочем, цифры не значат тут ровным счетом ничего – гораздо важнее понимать, что за каждым из персонажей стоит сотня часов труда, тысячи идей и предложений, мыслей и надежд. И каждый из авторов уже победил, доведя начатое дело до конца, какими бы ни оказались итоги конкурса. По сравнению с прошлым годом размах мероприятия вырос в разы – теперь Dominance War по праву можно назвать крупнейшим общемировым событием данного рода.

В первом круге так называемые initial judges (отборочные судьи) выбрали из всех представленных работ (685) по 50 лучших в каждой из категорий. Во втором, более детальном отборе final judges (решающие судьи) выберут лучших из лучших, распределив баллы среди представленных финалистов. Таким образом, победитель получится суммированием голосов всей судебной коллегии, состоящей более чем из полутора десятка опытнейших профессионалов – это арт-директор всея Blizzard Сэмуайз Дидье (Samwise Didier), Кеннет Скотт (Kenneth Scott), незаменимый человек в id Software со времен Quake 3, арт-директора и ведущие художники Crytek, Saber, Biart, Electronic Arts, Sony, Liquid Development, Nuare...

Окончательные итоги конкурса и имя победителя мы узнаем в заключительном материале в следующем номере (к слову, шансы у наших соотечественников в этом году на победу отменные!), а в текущем репортаже тебя ждет боевая сводка из «Космоса» и сборная солянка из персонажей со всего света.

КОСМИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ

Отголоски цифровой войны нашли место на прошедшей 18–20 апреля ежегодной Конференции разработчиков компьютерных игр (КРИ 2008). Благодаря поддержке организаторов конференции, российского портала разработчиков DTF.RU и CGTalk.ru, стало возможным проведение галереи лучших работ отечественных художников в игровой индустрии. Во время подготовки галереи были сомнения, будут ли представленные работы интересны широкому кругу зрителей, но уже первый день выставки развеял их – к стенду с любопытством подходили все: от местной охраны до заморских продюсеров из Big World Technology.

Бдительные сотрудники службы безопасности «Космоса» оказались настоящими ценителями цифрового искусства и компьютерных игр.

Шаман. Автор: Алексей «Мех» Самохин (Nival Online).

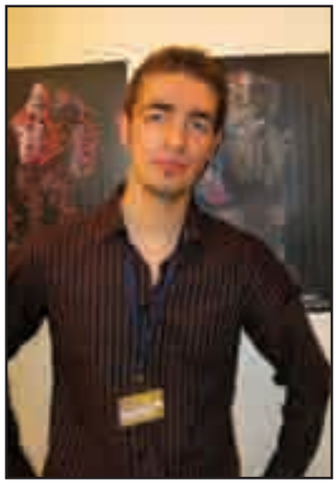
Михаил «KrotArt» Иваненко (ведущий художник W.E.L.L. Online) со своим детищем – «Соляриcом».

Разгар КРИ. Стенд Dominance War. Место встречи разработчиков.

Gameland TV пообщалось на стенде с организаторами конференции и взяло интервью у молодых художников!

Сергей Козьяков, нарисовавший Пожирателя раненых (слева), в реальности оказался очень добрым и позитивным человеком!

Эдуард «Edvart» Борисов вовсю трудится над Disciples 3.



Дмитрий Габорак прикрыл грудью свое детище – могучего Soul Scream.

Влад Костин: «Фурия – богиня хаоса. Никто точно не знает, сколько ей миллионов лет. Ее броня выкована в ядре Вселенной из самых прочных материалов, которые только существуют...»

Никита Волобуев: «Мой персонаж – это такой брутальный дядя, не знающий никакой магии, но зато с пудовыми кулаками».

Макс Аристов: «Надоели "Диаблы"! Решил сделать что-нибудь забавное. Надо сражаться с машинами? Артефакт нужен? Вот вам гаечный ключ!»

Виталий Булгаров: «Для меня музыка – это самый сильный источник образов. Совсем недавно я крепко подсел на творчество группы Nile! Так вот у них есть трек – Ramses Bringer Of War. Когда объявили тему конкурса, мне сразу стало ясно, как зовут моего перса, как он должен выглядеть и каким оружием пользоваться!»

Алексей Климов: «Ледяной тролль, рассекающий снежные просторы на своем верном скакуне Thokamo da Frostcrusher».

Павел Федорчук: «Задумывалась молоденькая девушка. Симпатичная и милая и в то же время бойкая и вызывающая. Ехидная. Мелкая хулиганка, пиратка!»

Она была еще совсем маленькой, когда ее Семечко наконец проклюнулось и дало росток. Прекрасная LifeSeed от молодой художницы из Москвы Елены «Hellstern» Беспаловой.

БИТВА НАЦИЙ

Статистика – вещь нужная и полезная, особенно когда дело касается подсчета олимпийских медалей. Отрадно, что Dominance War уже можно смело называть Олимпийскими играми среди игровых художников. Интересно сравнить уровень и количество работ стран-участниц и поболеть за наших.
Количество работ конкурсантов, попавших в список лучших 50 работ в каждой из категорий (по странам):

3D-категория:
1. США: 14
2. Россия: 7
2. Южная Корея: 7
3. Китай: 6
4. Канада: 3
4. Франция: 3
5. Тайвань: 2
5. Великобритания: 2
6. (по одной работе)
Румыния
Белоруссия
Молдавия
Швеция
Германия
Индонезия

Такое положение дел действительно напоминает Олимпийские игры – противостояние США, РФ и Китая. Впрочем, учитывая несопоставимый уровень развития игровой индустрии Штатов и России и то, что в этом году Россия как страна впервые принимает участие в конкурсе, это неожиданно приятный результат для нашей сборной! В следующем году будет еще лучше, не сомневайся.

2D-категория:
1. Южная Корея: 21 (!)
2. США: 9
3. Россия: 6
4. Канада: 4
5. Франция: 2
6. (по одной работе)
Бразилия
Великобритания
Малайзия
Эквадор
Бельгия
Китай
Голландия
Украина

А вот в разделе концепт-арта и двухмерных иллюстраций произошла маленькая сенсация – у корейских художников был настоящий бенефис! Ощущение, что цифровую арт-войну в 2D-категории выиграли именно корейские создания – финальный результат перед вами и представляет собой зрелище а-ля Корея и все-все-все.

Стиль французских художников узнается практически сразу. По духу им близки разве только творения мастеров из Южной Кореи.

Свободолюбивые голландцы остались верны себе – растаманские дрэды и укуренный вид.

Вооруженные силы Канады представили новобранцев в виде мощных чудовищ!

Американцы рассчитывают на качественную технику и проверенные временем блокбастерные решения! Качественно, дорого, но – избито...

Восточная художественная школа очень сильна и в отличие от западной способна создавать неизбитые и чрезвычайно сильные по эмоциям образы. Корейцы это прекрасно доказали. И мы с еще большим нетерпением ждем Lineage 3.

Vincent Joyau (Франция) наглядно показал образ студента первого курса во время сессии.

Если бы в Корее были средневековые рыцари, они бы выглядели именно так.

Обещанные миллионы китайских работ мы так и не увидели. Китайцам еще предстоит многому научиться как у американцев (технике), так и у корейцев (элегантности и красоте).

Англичане узнаются так же мгновенно – очень необычная фантазия, утонченность и никакой брутальности. Чисто английская школа.

Michael Voeller (Raven Software, США) ударил по китайцам их же оружием – панда всегда считалась символом Поднебесной, но в работах китайских художников ее образ практически не использовался. Зато американец постарался!

ТЕКСТ: ВИКТОР «PROZED» БАРДОВСКИЙ

Даешь киберспорт в массы!

EUROSPORT И CYBERSPORT

Крупнейший европейский спортивный канал EuroSport подписал контракт с американским устроителем турниров Championship Gaming Series (CGS). Этот контракт дает EuroSport эксклюзивные права на трансляции турниров CGS, единственной профессиональной лиги по компьютерным играм, ориентированной прежде всего на телезрителей. Лучшие моменты первого сезона CGS будут показаны в прайм-тайм уже в ближайшее время, и в случае успеха зрителей порадуют репортажами с недавно стартовавшего второго сезона. Охват телеканала – 41 страна, в том числе Россия! Так что счастливые обладатели доступа к спутниковым каналам уже совсем скоро смогут лично оценить размах американской киберспортивной мысли.

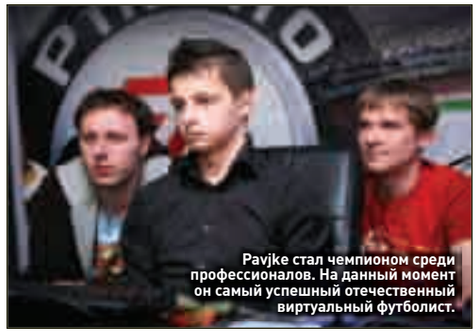
Книга будет посвящена противостоянию Team3D и Complexity.

GAME BOYS

Вслед за первым документальным фильмом о киберспортсменах под названием FRAG в свет выходит книга Game Boys, написанная репортером New York Times Майклом Кейном. Он в течение нескольких лет постоянно находился с такими грандами американской Counter-Strike, как Complexity и Team3D. Журналист прошел вместе с ними многочасовые тренировки, командные собрания, взлеты и падения. Конечно, он наблюдал и за борьбой двух кланов в рамках крупных соревнований и переживал все вместе с ними. Отдельное внимание в книге уделено капитанам обоих пятерок: Ksharp (Team3D) и Frod (Complexity). Книга поступит в продажу летом этого года, а ее главная идея – показать, как нелегко дается победа в виртуальном спорте.

EA SPORTS PINCHO CUP

Завершился самый крупный турнир по игре FIFA 08 за всю историю FIFA-сцены в России EA Sports PinCho Cup. Главными организаторами соревнований выступили Electronic Arts и КСК PinCho, а поддержку турнира осуществляли Microsoft, Samsung и Playseats. Турнир выделялся тем, что для участия в нем не надо было платить вступительный взнос, кроме того, профессионалы участвовали в отдельном турнире, а призовых мест для любителей было целых 16. Это позволило собрать рекордное для игр сериала FIFA число участников-любителей: более 200 человек пришли утром 20 апреля в игровой центр 4GAME. В результате жарких баталий среди профессионалов определилась тройка лучших, которая и разыграла между собой призовой фонд в размере 36 000 рублей. В итоге первое место занял Pavjke из клана Forze, одолевший в финале представителя команды EA PinCho Kalinichenko со счетом 2:0 по встречам.



Pavjke стал чемпионом среди профессионалов. На данный момент он самый успешный отечественный виртуальный футболист.

РЕЗУЛЬТАТЫ EA SPORTS PINCHO CUP ПО FIFA 08 СРЕДИ ПРОФЕССИОНАЛОВ

1-е место – Pavjke – 18 000 рублей, кубок и квота на WCG Russia;
2-е место – Kalinichenko – 12 000 рублей;
3-е место – Alex – 6000 рублей.

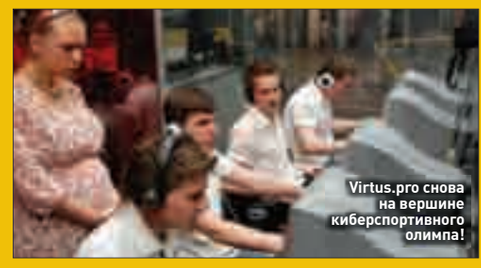
Турнир любителей также оказался весьма интересен. Самым достойным стал белорус Buruchaga. В финале он не без труда переиграл Spartakovec. Третье место досталось одному из самых молодых участников соревнований, 13-летнему игроку под ником D-S. Приз за первое место у любителей не многим хуже, чем у профессионалов: 12 000 рублей, джойстик и точно такой же кубок чемпиона EA Sports PinCho Cup.

РЕЗУЛЬТАТЫ EA SPORTS PINCHO CUP ПО FIFA 08 СРЕДИ ЛЮБИТЕЛЕЙ

1-е место – Buruchaga – 12 000 рублей и кубок;
2-е место – Spartakovec – 8000 рублей;
3-е место – D-S – 4000 рублей.

СБОРНАЯ РОССИИ НА KODE5

Игрок в Warcraft Titan никогда не снимает темных очков, даже во время матчей.



Virtus.pro снова на вершине киберспортивного олимпа!

Завершилась российская квалификация к одному из самых крупных европейских турниров по компьютерным видам спорта – KODE5. В этом году турнир особенно актуален для российских болельщиков, ведь общий мировой финал пройдет именно в России с 10 по 11 мая. Центральными дисциплинами соревнований стали Counter-Strike 1.6 5x5 и Warcraft 3: The Frozen Throne 1x1. В турнире участвовали все самые прославленные отечественные киберспортсмены, включая команды Virtus.pro, Forze и tp.uSports в Countet-Strike 1.6 и Xyligan, Happy и Titan в Warcraft 3: TFT. Среди любителей «контры» традиционно победу прочили Virtus.pro, и эти прогнозы полностью оправдались. «Виртуса» легко победили в соревнованиях, одолев в финальном матче клан tp.uSports. Последний вообще отличился по ходу квалификации, одолев Forze и 88 Gaming. Однако в финале они сумели «взять» у Virtus.pro только одну карту, а для победы этого мало. На третьем и четвертом месте остались Forze и команда «КАЗАНЬ», в которой играл прославленный игрок в CS Hooch. Лучшим стратегом этого чемпионата оказался Happy, переигравший в финальном поединке именитого «крафтера» Xyligan. В итоге квота досталась и Happy, и Xyligan, а также давно не тренирующемуся Deadman, выигравшему прошлогодний турнир KODE5.

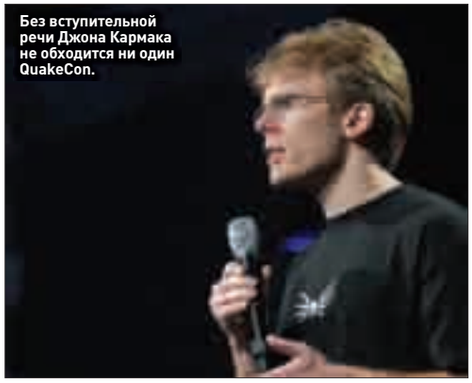
РЕЗУЛЬТАТЫ KODE5 RUSSIA ПО COUNTER-STRIKE 1.6 5X5

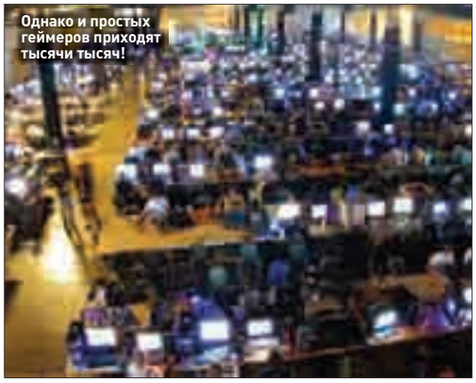
1-е место – Virtus.pro – квота на финал KODE5;
2-е место – tp.uSports;
3-4-е место – Forze и «КАЗАНЬ».

РЕЗУЛЬТАТЫ KODE5 RUSSIA ПО WARCRAFT 3: TFT 1X1

1-е место – Happy – квота на финал KODE5;
2-е место – Xyligan – квота на финал KODE5;
3-4-е место – Titan.

QUAKECON 2008


Без вступительной речи Джона Кармака не обходится ни один QuakeCon.


Однако и простых геймеров приходят тысячи тысяч!

Открылась регистрация на один из самых известных турниров по Quake – QuakeCon 2008. Турнир пройдет с 31 июля по 3 августа. Это мероприятие ведет родословную аж с 1996 года и по праву считается древнейшим турниром по Quake. Помимо всего прочего, организатором ежегодного состязания является сама id Software. В этом году соревнования пройдут в Далласе и, как всегда, соберут несметное количество «квакеров» со всего света. В 2002 году наш соотечественник Lexer уже становился победителем QuakeCon, в этом году от России также собирается делегация, однако не слишком большая. Связано это с тем, что QuakeCon проводится в необычном формате: из-за большого количества участников первые несколько туров проходят в формате Free For All, то есть «мясо» для восьми игроков. Выжившие в этом безумии смогут принять участие в основном турнире, который традиционно проходит в формате дуэли. Однако на QuakeCon нет вступительных взносов, так что такие необычные правила не отпугивают большинство претендентов на победу.

Прошло время энергетиков, кибератлеты выбирают Blueberry!

ПИЛЮЛИ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Японские ученые наладили выпуск чудодейственного средства для профессиональных геймеров, которое помогает просиживать за монитором в несколько раз больше обычного и при этом не ощущать усталости. Таблетки носят название Blueberry и DHA. Первые способствуют улучшению зрения и его остроты, а DHA значительно повышает концентрацию атлета. По заверениям ученых, в состав продукта входят только натуральные ингредиенты, а сам препарат не наносит никакого вреда здоровью и не вызывает привыкания. Уже сейчас чудо-таблетки поступили в продажу в Японии.

САМЫЕ ЗЛОБНЫЕ ЧИТЕРЫ

Сайт www.clanbase.com знаком каждому игроку, который профессионально играл в сетевые игры.

Call of Duty 2 – самая популярная у читеров игра!

Крупнейшая онлайновая лига по компьютерным играм www.clanbase.com обнародовала интересную статистику касательно игр, в которых чаще всего используются читы. Наряду с «Доской почета», обнародующей имена победителей соревнований, открылся раздел «Доска позора», соответственно публикующий имена читеров в разных дисциплинах. Рекордсменом по количеству читеров стала Call of Duty 2, где за месяц были пойманы аж 249 нечистых на руку геймеров! Второе место досталось Medal of Honor: Allied Assault с 115 обманщиками. Замыкает тройку лидеров Call of Duty 4: Modern Warfare с 51 обманщиком. Прослеживаются также некоторые занятные совпадения: большинство читеров любят Call of Duty, а если ты поймал читера в Counter-Strike, то, судя по статистике, он почти наверняка будет выходцем из Финляндии!

ПОЛНЫЙ СПИСОК САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ У ЧИТЕРОВ ИГР ЗА МЕСЯЦ

1. Call of Duty 2 – 249 читеров
2. MoH: Allied Assault – 115 читеров
3. Call of Duty 4 – 53 читера
4. Counter-Strike – 51 читер
5. Call of Duty – 23 читера
6. Tactical Ops – 20 читеров
7. MoH: Spearhead – 18 читеров
8. Counter-Strike: Source – 13 читеров
9. Unreal Tournament – 5 читеров
10. Enemy Territory – 5 читеров

Финны выступили на турнире весьма бледно.

КУБОК DTS НА УКРАИНЕ

В Киеве состоялся крупный турнир по Counter-Strike 1.6 и FIFA 08. Главной изюминкой турнира по «контре» стал визит финских мастеров клавиатуры и мышки из кланов Excello и Roccat. От последних многие ждали победы, однако обе финские пятерки выступили бледно и ни одна из них не пробилась в тройку лидеров. А победила в турнире украинская команда Hellraisers. Второе место досталось россиянам из EYEsports, бронзу взяла A-Gaming – также с Украины. В турнире по FIFA 08 первенствовал Walkman. Сразу за ним расположились Blood и Hacker.

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/апрель 2008 года

Название игры	Издатель
6–12 апреля	
1. Assassin's Creed	**Ubisoft**
2. World of Warcraft: Battle Chest	**Blizzard Entertainment**
3. Sins of a Solar Empire	**Stardock**
4. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
5. The Sims 2: FreeTime	Electronic Arts
6. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
7. The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
8. Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Electronic Arts
9. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
10. Portal	Electronic Arts
13–19 апреля	
1. The Sims 2: Kitchen & Bath Interior Design Stuff	**Electronic Arts**
2. Sins of a Solar Empire	**Stardock**
3. Assassin's Creed	**Ubisoft**
4. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
5. The Sims 2: FreeTime	Electronic Arts
6. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
7. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
8. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
9. Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Electronic Arts
10. Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Ubisoft

Лидеры продаж в Великобритании/апрель 2008 года

13–19 апреля	
1. Assassin's Creed	**Ubisoft**
2. Football Manager 2008	**Sega**
3. The Sims 2: FreeTime	**Electronic Arts**
4. Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Ubisoft
5. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
6. Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	THQ
7. The Sims 2	Electronic Arts
8. The Sims: Castaway Stories	Electronic Arts
9. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
10. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
20–26 апреля	
1. Assassin's Creed	**Ubisoft**
2. Football Manager 2008	**Sega**
3. The Sims 2: FreeTime	**Electronic Arts**
4. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
5. Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Ubisoft
6. Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	THQ
7. The Sims 2	Electronic Arts
8. World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi Games
9. The Sims: Castaway Stories	Electronic Arts
10. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts

Ума не приложу, что творится с американскими геймерами? Почему они уже который месяц столь охотно покупают Sins of a Solar Empire (в России – «Закат Солнечной империи»)? Как могла довольно хардкорная стратегия обскакать по продажам Assassin's Creed и Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2? Ведь, казалось бы, Америка навеки погрязла в The Sims и казуальных играх. Ан нет, о душе там тоже думают и Sins of a Solar Empire ценят.

Еще один любопытный момент – Sins of a Solar Empire не защищена никакими «секьюромами» и «старфорсами». В то время как создатели Mass Effect докучают геймерам онлайновой активацией своего продукта, издательство Stardock не считает нужным связываться с системами защиты от копирования – все равно их «ломают» на раз-два. При этом у Sins of a Solar Empire просто отличные продажи. Думаете, американцы не знают, как скачивать торренты? Все они знают и пиратят будь здоров. Но, видимо, считают, что на хорошую игру грех не потратиться. К тому же Stardock предупредила: раздобудете себе пиратку – лишитесь возможности скачивать бесплатные дополнения. И ведь сработало!

Впрочем, несмотря на редкие исключения, чартом США по-прежнему заправляют The Sims. И этого я тоже не могу понять. Неужели всем настолько нужен набор кухонного барахла для The Sims 2? С ним, что ли, игра становится гораздо интереснее? Ну да, я не фанат, потому, наверное, и не врубаюсь.

За чартами присматривал
Иван Гусев

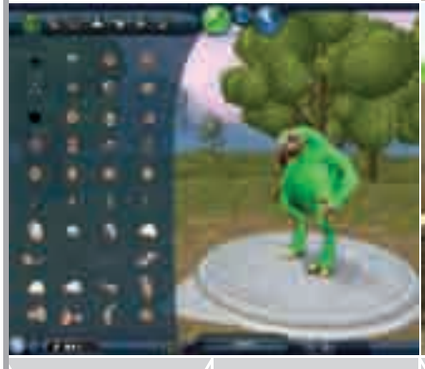
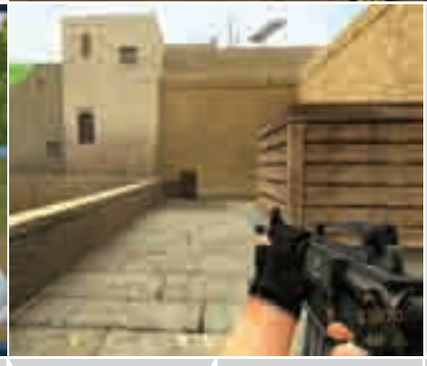
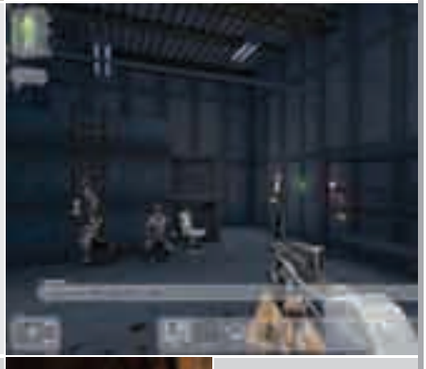
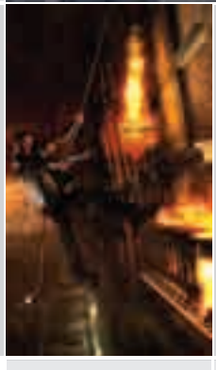
ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Июнь – август 2008 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

Название	Жанр	Дата выхода
A Vampyre Story	Adventure	II квартал 2008
Alone in the Dark	Action	20 июня 2008
American McGee's Grimm	Action/Adventure	Июль 2008
Battlefield Heroes	FPS	III квартал 2008
Beijing 2008	Simulation	8 июля 2008
Bionic Commando: Rearmed	Action	II квартал 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Август 2008
Cid The Dummy	Action	II квартал 2008
Deadliest Catch: Alaskan Storm	Simulation	II квартал 2008
Devil May Cry 4	Action	Лето 2008
Dracula: Origin	Adventure	II квартал 2008
Drakensang: The Dark Eye	Action/RPG	Июль 2008
Europa Universalis 3: In Nomine	Strategy	Июнь 2008
FlatOut: Ultimate Carnage	Racing	Июнь 2008
Hei$t	Action	1 июля 2008
Highlander: The Game	Action	5 августа 2008
Insecticide	Action/Adventure	II квартал 2008
Kung Fu Panda	Action	3 июня 2008
Left 4 Dead	Action	III квартал 2008
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	Action	3 июня 2008
Lost Planet: Extreme Condition – Colonies	FPS	6 июня 2008
Mass Effect	RPG	6 июня 2008
Memento Mori	Adventure	II квартал 2008
Mercenaries 2: World in Flames	Action	31 августа 2008
Nancy Drew: The Phantom of Venice	Adventure	Июль 2008
Romance of The Three Kingdoms XI	Strategy	29 июля 2008
Samurai Warriors 2	Action	27 июня 2008
SimCity Societies: Destinations	Simulation	23 июня 2008
Shattered Suns	Strategy	II квартал 2008
So Blonde	Adventure	II квартал 2008
Space Siege	Action/RPG	26 августа 2008
Spore Creature Creator	Simulation	17 июня 2008
Stronghold Crusader Extreme	Strategy	II квартал 2008
Supreme Ruler 2020	Strategy	20 июня 2008
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Action	20 июня 2008
The Chronicles of Spellborn	MMORPG	Лето 2008
The Immortals of Terra: A Perry Rhodan Adventure	Adventure	II квартал 2008
The Incredible Hulk	Action	3 июня 2008
The Political Machine 2008	Strategy	16 июня 2008
The Sims 2: IKEA Home Stuff	Simulation	24 июня 2008
The Witcher: Enhanced Edition	RPG	II квартал 2008
Tiger Woods PGA Tour 09	Simulation	19 августа 2008
WALL-E	Action/Adventure	24 июня 2008

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Июнь – август 2008 года

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2008
Black Ocean	Ghost Software	Акелла	RPG	II квартал 2008
Collapse	CREOTEAM	Бука	Action	Июнь 2008
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	III квартал 2008
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2008
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	III квартал 2008
Moscow Racer	IRS	Акелла	Racing	II квартал 2008
Showdown: Scorpion	B-COOL Interactive	Акелла	Action	III квартал 2008
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	GSC Game World	GSC World Publishing	FPS	29 августа 2008
Sublustrum	Phantomery Interactive	Новый Диск	Adventure	II квартал 2008
Warfare	GFI Russia	GFI/Руссобит-М	Strategy	II квартал 2008
Xenus 2: Белое золото	Deep Shadows	Play Ten Interactive Руссобит-М	FPS	II квартал 2008
XIII век. Слава или смерть – Русич	Unicorn Games Studio	1С	Strategy	Лето 2008
Алмазный меч, деревянный меч	Primal Software	1С	RPG	II квартал 2008
Анабиоз: Сон разума	Action Forms	1С	FPS	II квартал 2008
Архивы НКВД: Охота на фюрера	SPLine	Акелла	Adventure	II квартал 2008
Бельтион: Свод равновесия	Rostok-Games	Новый Диск	RPG	II квартал 2008
Восхождение на трон. Валькирия	DVS	1С	Strategy	II квартал 2008
Дилемма 2	4reign Studios	Акелла	Adventure	II квартал 2008
Евгений Онегин	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	II квартал 2008
Звездные волки 2: Гражданская война	Elite Games, Xbow Software	1С	Strategy	III квартал 2008
Ка-50: Черная акула	Eagle Dynamics	1С	Simulation	II квартал 2008
Кодекс войны: Осада	1С: Ino-Co	1С	Strategy	II квартал 2008
Метатрон	Orion Games	Новый Диск	FPS	II квартал 2008
Морской охотник	Акелла	Акелла	Simulation	II квартал 2008
Периметр 2: Новая Земля	К-Д ЛАБ	1С	Strategy	II квартал 2008
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	III квартал 2008
Санитары подземелий 2: В поисках Черного квадрата	1С	1С	RPG	III квартал 2008
Сердце Вечности	UDC-games	Новый Диск	Action/RPG	III квартал 2008
Симбионт	Targem Games	Бука	Action	III квартал 2008

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
30						1
2	3				7	8
			13 **ХАЛК ХОЧЕТ ПОИГРАТЬ** В кинотеатрах мира начинается показ фильма о зеленой горе мышц The Incredible Hulk. Игра по мотивам к тому моменту будет уже на прилавках.			
16	17 **ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ SPORE** В продажу поступит Spore Creature Creator, редактор персонажей для новой игры Уилла Райта. Сам геймдизайнер называет это событие рождением Spore.	18	19 **«КОНТРА» НАСТУПАЕТ** В 1999 году Мин Ли и Джесс Клифф выпустили мод Counter-Strike для шутера Half-Life. Говорят, в него кто-то до сих пор играет…	20 **НЕБОЯЗНЬ ТЕМНОТЫ** Наконец-то в магазинах можно спрашивать экшен Alone in the Dark. В России игру издает компания «Акелла».		22 **ВЕСЬ ЭТОТ КИБЕРПАНК** Восемь лет назад британское издательство Eidos выпустило киберпанк-экшен Deus Ex, признанный одной из лучших игр 2000 года.
23	24	25			28 **BLIZZARD ПРИГЛАШАЕТ** Blizzard Entertainment проводит в Париже Worldwide Invitational. Поговаривают, на мероприятии может прозвучать и новый анонс.	29 **DIABLO ВОЗВРАЩАЕТСЯ** В этот день в 2000 году компания Blizzard выпустила ролевой экшен Diablo 2, лучшую «монстро-мясорубку» в истории человечества.

10 фактов,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

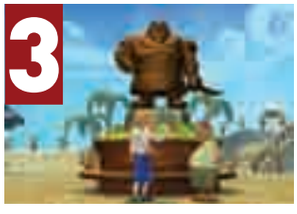
Текст: Иван Гусев

1

Хорватская студия Croteam на чистом энтузиазме создала свой дебютный проект – шутер Serious Sam: The First Encounter. Более трех лет небольшая группа разработчиков трудилась без зарплаты. Деньги на компьютеры и аренду помещения им давали родители.

2

По словам штатного автора финской студии Remedy Entertainment Сэма Лейка (Sam Lake), внешность которого использовали для создании крутого нью-йоркского копа, сценарий Max Payne 2 в распечатанном виде насчитывает почти 600 страниц. При этом игра получилась короткой и проходится часов за семь.



3

Герой квест-серии Monkey Island Гайбраш Трипвуд получил свое идиотское имя благодаря графическому пакету DPaint. Программа сохраняла файлы с разрешением brush. Файл с изображением главного героя The Secret of Monkey Island назывался guy.brush.

4

Серия HOMM обязана своим рождением… жене Джона Ван Канегема (Jon Van Caneghem)! Вот что говорит гуру: «Моя супруга просто влюбилась в King's Bounty. Она спрашивала: "Когда ты засядешь за сиквел King's Bounty? Эта игра куда лучше, чем Might & Magic!" В конце концов я сдался».

5

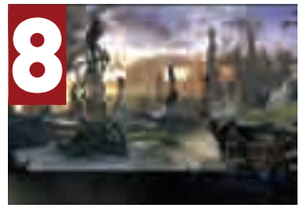
Игра, которую мы знаем как Thief, изначально задумывалась как брутальный слэшер. Злой колдун Мерлин открыл временной портал, и Камелот наводнили… коммунисты-зомби! К счастью, в середине 90-х интерес к рыцарям Круглого стола пошел на спад, и студия Looking Glass решила поменять концепцию игры.

6

В шутере The Operative: No One Lives Forever никак не объясняется, что означает название террористической организации H.A.R.M. Единственный вариант расшифровки – упоминание о некоем Hair Alternative Replacement Membership Club («Клуб альтернативной пересадки волос»).

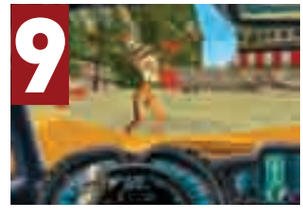
7

StarCraft стала первой компьютерной игрой, побывавшей в космосе. Ее взял с собой на борт «Шаттла» Дэниел Барри (Daniel Barry), американский астронавт и большой поклонник стратегий Blizzard. StarCraft стартовал с мыса Канаверал 27 мая 1999 года и 153 раза облетел вокруг Земли.



8

Германский издатель Egmont Interactive попытался сделать из героини адвенчуры The Longest Journey конкурентку Лары Крофт. В конкурсе на роль Эйприл Райан победила 23-летняя Катя Купманн (Katja Koopmann). Девушка плохо представляла себе, кто ее героиня, и в телешоу постоянно говорила глупости.



9

Сумасшедшие гонки Carmageddon запретили в Австралии и дюжине других стран. В Германии игру продавали из-под прилавка – по устной просьбе покупателя. А в индийском варианте игры убраны коровы – в Индии это животное считается священным.

10

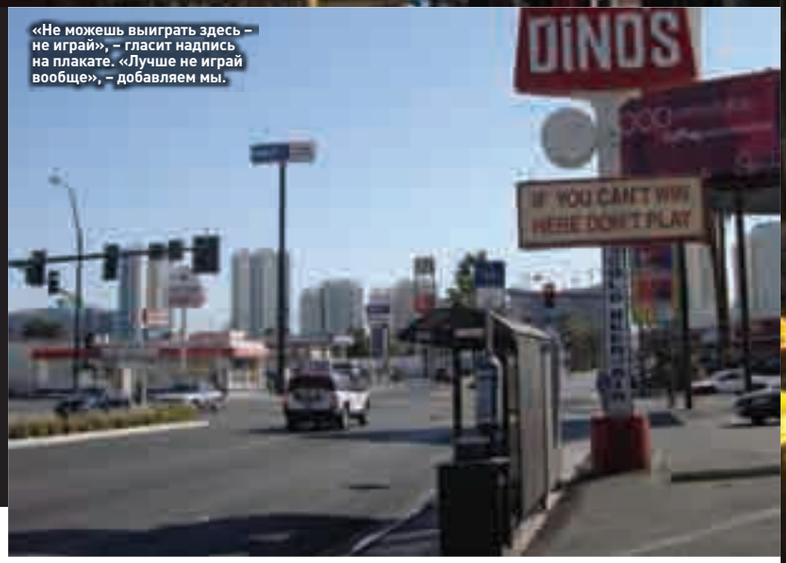
После окончания колледжа создателю Full Throttle и Grim Fandango Тиму Шеферу (Tim Schafer) предложили работу в конторе, где по пятницам бесплатно давали мороженое. К счастью, Шефер увидел объявление о вакансии в LucasArts. «А если бы я соблазнился мороженым?» – смеется сейчас Шефер.

ТЕКСТ:
АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

MIDWAY

Лас-Вегас днем напоминает музей имени самого себя. Пусто, чисто, совершенно ненатурально.

Вот они! Поля, пастбища, бескрайние равнины с игровыми аппаратами.



«Не можешь выиграть здесь – не играй», – гласит надпись на плакате. «Лучше не играй вообще», – добавляем мы.

GAMER'S DAY

Для человека, работающего в журнале, на обложке которого крупно выведено «ИГРЫ», командировка в Лас-Вегас – событие почти культовое. Игровые автоматы (не аркада, конечно, а однорукие бандиты, но сколько же на них изображено знакомых героев: очкарик Поттер, супермены всех мастей, фигурки из тетриса с широченными белозубыми улыбками и даже Пикачу!) приветливо встречают тебя уже в аэропорту. Надежда на крупный выигрыш живет здесь, кажется, в каждом: и в богатых джентльменах, курящих сигары за столом с блэкджеком, и в белоснежно-седых старушках, день и ночь кормящих монетами игровые шкафы. Ненасытная финансовая труба без остановки откачивает дензнаки из карманов людей всех социальных слоев и оттенков кожи. Город, живущий играми, построенный ради игр, сам похож на этап из какого-нибудь сюрреалистического шутера. Днем его улицы выглядят пугающе пусто: нет пешеходов, за низкими домиками до горизонта тянется унылая пустыня Невада. Зато ночью словно кто-то дергает незримый рычаг: декорации оживают, наполняются светом, начинают звучать, пульсировать, греметь и урчать. Вот главный бульвар Лас-Вегас Стрип: неон, фасады зданий, похожие на сон художника с дурным вкусом, античные статуи и спортивные автомобили на одном постаменте. Казино с пиратскими парусниками, египетскими пирамидами, Эйфелевой башней почти в натуральную величину, римскими постройками вызывают ощущение Диснейленда для взрослых. Где, как не в этом городе, демонстрировать один из самых многообещающих проектов о человеческих пороках?

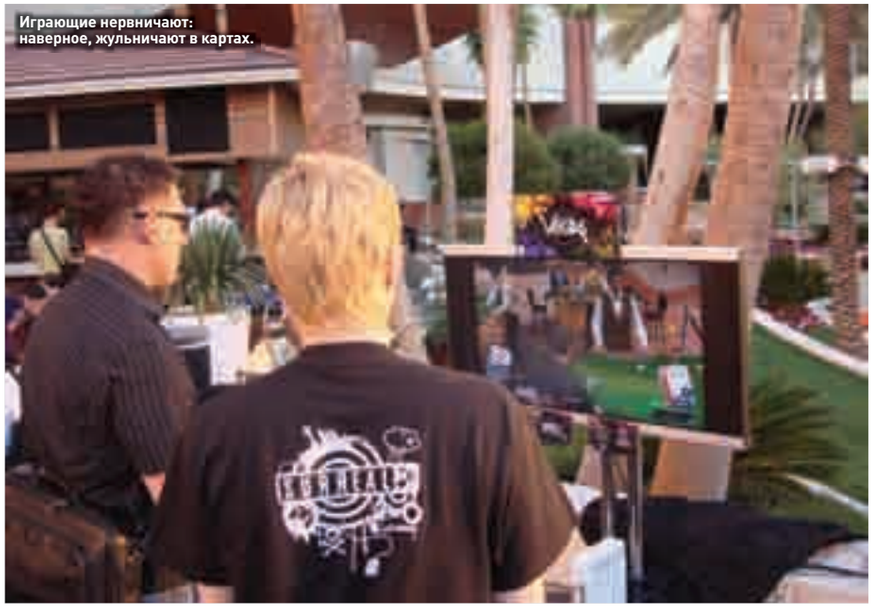
This is Vegas

ЖАНР ИГРЫ
Action/Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Midway Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Surreal Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.midway.com/images/re_27se04_08
ДАТА ВЫХОДА
Начало 2009 года
ПОХОЖЕСТЬ
GTA, Bully: Scholarship Edition

МЕССИЯ ГОРОДА ГРЕХОВ

Виновница мероприятия компания Midway, конечно, привезла не только игру с весьма говорящим названием This is Vegas. Однако именно последней было посвящено основное время презентационного дня: сначала на огромном экране прессе (поговаривали, будто здесь присутствуют даже журналисты из южноафриканского игрового издания, однако познакомиться с коллегами мне не удалось) продемонстрировали весьма бодрый ролик как будто из очередной GTA. Главный герой шатался по виртуальному Вегасу: лихо угонял машины, дрался, участвовал в перестрелках, играл в азартные игры и ужасно злился, когда продувал все фишки. Однако после начали твориться вещи вовсе невообразимые: зайдя в ночной клуб и перекинувшись парой слов с миловидной диджейшей, протагонист отправился на танцпол, где стал выделывать всякие интересные па под одобрительный вой толпы. «Вот оно, – пронеслось у меня в голове, – сейчас расскажут про одновременную разработку для Wii, уникальное управление и рейтинг 3+». Перед глазами возник смутный облик кролика с вантузом. После завершения официальной части, когда всем разрешили поиграть самостоятельно, все встало на свои места.

Передо мной действительно была GTA, обильно сдобренная сплетнями и слухами о легендарном городе развлечений Лас-Вегасе. Лоск, жирный блеск, внушительных размеров карта, основная сюжетная ветка, от которой так приятно удалиться в дебри сторонних заданий, четыре фракции, на которые придется работать и тем самым повышать свою репутацию, автомобили и главный герой, начинающий свой путь от оборванца приезжего и заканчивающий владельцем роскошного пентхауза. Завязка игры, кстати, весьма забавна: бизнесмен Престон Бойер (Preston Boyer) решил превратить знаменитый город греха в обычный семейный парк с рыжими клоунами и мерзкой сахарной ватой на каждом углу. Кто же встанет на защиту обездоленных мафиози, шулеров, жриц любви и прочих обитателей столицы порока, как не мы?

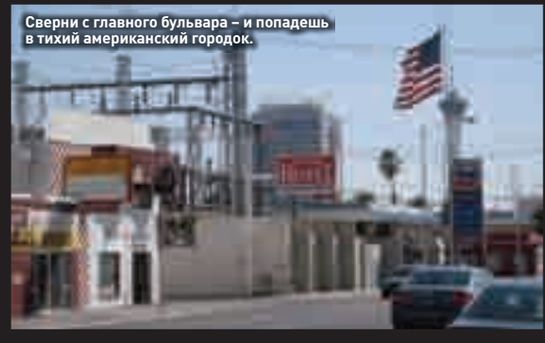

Играющие нервничают: наверное, жульничают в картах.

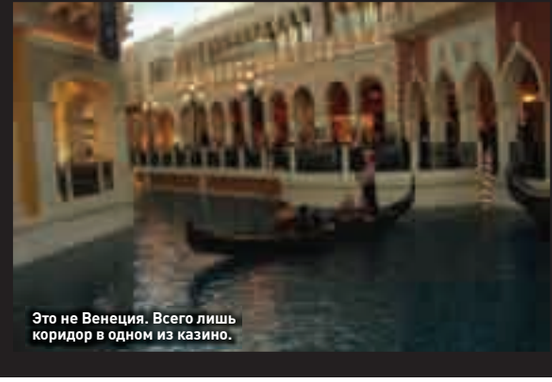
Основное игровое время тебе придется работать на собственную репутацию: спасти огромный город без связей с правильными людьми невозможно. Местную элиту представляют Hearts, Diamonds, Spades и Clubs, внушительные названия группировок звучат на родном языке не так красиво, это всего лишь Червы, Бубны, Пики и Трефы – карточные масти. Районы города распределены между этими фракциями, поэтому мы открываем их постепенно, зарабатывая авторитет. Любопытно, что задания не сводятся к банальным «доехать из точки А в точку Б» или «отправиться в казино и пристрелить определенного противника». This is Vegas считает, что мы должны полностью проникнуться атмосферой города, с головой окунуться в гипнотическую мантру gamble, race, party, fight, то есть веселиться на всю катушку. Просто ездить на красивых авто и размахивать перед носом противников пушкой недостаточно. Главный герой должен отлично выглядеть: внешность разрешается изменять (лучшие вещи, понятно, будут доступны не сразу), на мой вопрос, можно ли создать Рауля Дюка, продюсер игры Алан Пэтмор (Alan Patmore) понимающе улыбнулся и ответил: «Почему нет?» Плюс в обязанности спасителя города входит посещение модных клубов и азартные игры. Вечеринки – еще один повод поднять репутацию и стать узнаваемой в Вегасе фигурой. Мы приходим в понравившееся заведение, пропускаем в баре пару коктейлей и отправляемся на танцпол, где немногочисленные завсегдатаи вяло шевелятся под местную Верку Сердючку. В зависимости от качества нашего танца клуб или превратится в гламурный «Дягилев», или так и останется дешевой забегаловкой «Улыбка». Процесс более всего похож на «скейтерские комбо» из Tony Hawk, игрок должен нажимать комбинации клавиш, выполняя все более сложные движения и привлекая восторженных поклонников. Двигаешься неуклюже и задеваешь партнеров по танцполу? Получи причитающееся «фи» и будь готов к драке с оскорбленными посетителями. Вечерняя программа не ограничивается посещением дискотеки. В клубе можно принять участие и в других мини-играх. Например, попробовать себя в роли бармена: встать за стойку и подавать страждущим прохладительные напитки, пиво и услужливо чиркать спичкой перед желающими закурить. А как тебе перспектива полить из шланга визжащих девчонок, участвующих в конкурсе мокрых маек? Это же Вегас, здесь возможно все!
Но самой любопытной сейчас представляется возможность сорвать банк в игровом казино. Тебе, конечно, доступны и виртуальные слотс (это те самые автоматы, где на трех экранчиках должны совпасть картинки) с минимальными выигрышами, с помощью которых всегда можно поправить материальное состояние. Однако настоящие деньги водятся на столах с рулеткой или блэкджеком: здесь разворачиваются настоящие баталии: разрабатывай собственную стратегию победы, положись на удачу или… жульничай, рискуя быть пойманным службой безопасности. Пока не совсем понятно, что же придется делать, когда мы завоюем всеобщую любовь, уважение и построим собственное казино. Хотя это Лас-Вегас – будем развлекаться!

ВЕГАС ОСНОВАН В 1905 ГОДУ.

Знаменитое казино «Стратосфера» – самый высокий аттракцион в мире. На его шпиле находится аппарат Big Shot, куда непонятно зачем полез ваш ненаглядный корреспондент.

Очень задумчивый Александр Ка созерцает Вегас. Город с копейку, а живет 2 000 000 человек!

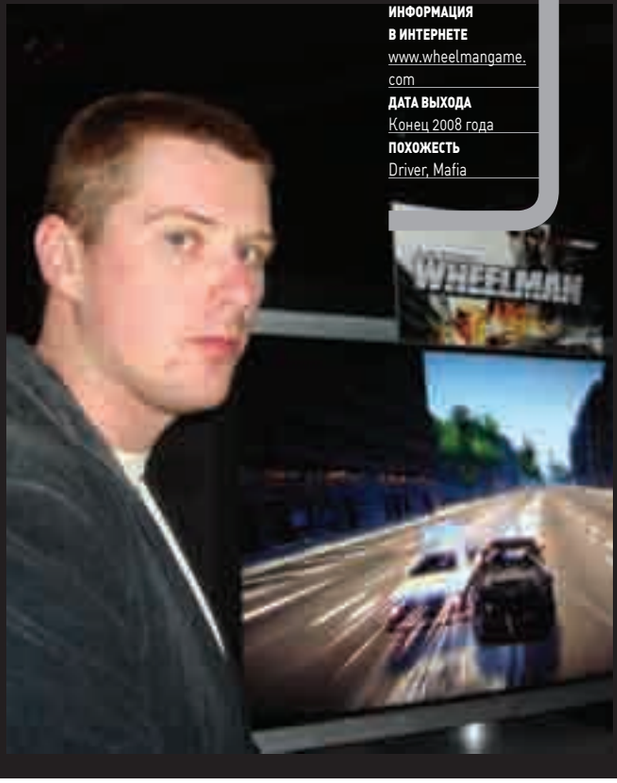

Сверни с главного бульвара – и попадешь в тихий американский городок.


Это не Венеция. Всего лишь коридор в одном из казино.

Хочу быть Вином Дизелем – приеду в Москву, подстригусь наголо.

Wheelman

ЖАНР ИГРЫ
Action/Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Midway Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Midway Studios Newcastle и Tigon Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.wheelmangame.com
ДАТА ВЫХОДА
Конец 2008 года
ПОХОЖЕСТЬ
Driver, Mafia



ЗЕЛЕНОГЛАЗОЕ ТАКСИ

«Хороший водитель знает, когда дать газ, и знает, когда остановиться». Midway, кроме того, знает, что похожего на лысого плюшевого мишку Вина Дизеля можно приглашать исполнять любую роль: проекту гарантирован успех. Гонки со стрельбой? Вы, должно быть, шутите, это же тоска зеленая. Ах, Дизель в роли водителя. Естественно, посмотрим!

По первым впечатлениям, Wheelman делали люди, которые очень хотели играть в Driver, но не смогли ужиться с ее недоработками и условностями. И в собственном проекте, помимо гонок и стрельбы, они создали автомобильные комбо, умопомрачительные трюки и виртуального Вина Дизеля в роли главного героя (еще бы! В роли соразработчика выступает собственная студия «лысой няньки» Tigon Studios). Майло Бьюрик (Milo Burik) – агент под прикрытием, работающий в Барселоне. Его задача – стравливать друг с другом местные преступные группировки и при этом избегать внимания властей. Многочисленные сюжетные ролики довольно прозрачно намекают на то, что Бьюрик преследует и личные цели в этой опасной игре: не зря нам настойчиво демонстрируют знойную испанскую красотку. Правда, после первых же минут игры становится очевидным, что сюжет и предыстория здесь не просто не обязательны, а противопоказаны. Wheelman – гимн гоночным аркадам. Да, некоторые миссии придется проходить без автомобиля: камера будет щедро показывать полигонального Дизеля, сжимающего в огромных лапищах автомат или пистолеты, пока играющий бегает, стреляет, прячется за укрытиями, таскает на плече раненых заложников. Как это принято в большинстве современных экшенов, происходящее демонстрируется от третьего лица, однако при прицеливании и стрельбе вид ненавязчиво переходит на «из-за плеча героя».

А вот в гоночных заданиях авто и Бьюрик становятся единым персонажем, одним целым. Представь себе погоню. Резкий щелчок по клавише «вправо» или «влево» – и твоя машина ловко спихивает противника с дороги. Несчастный картинно взмывает вверх, делает там пару кульбитов и тяжело грохается на асфальт, взрываясь фонтаном огня и запчастей. При столкновениях страдают фонарные столбы, заборы, столики в летних кафе, лавочки и прочая дребедень, а приложив немного усилий, ты заедешь в магазины или офисы. Машины красиво мнутся и сыплют на асфальт битое стекло. Самое вкусное впереди: во время гонок можно совершать трюки (или автомобильные комбо). Например, «Циклон»: все действие и звук словно застывают на несколько секунд,

Джо Нит (Joe Neate), ассистент продюсера игры Wheelman, лично демонстрировал игровые комбо журналу «РС ИГРЫ». Теперь вот согласился попозировать для фото.

ПО СЛУХАМ, В ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВЕРСИИ ГЕРОЙ ОБРЕТЕТ ГОЛОС ДИЗЕЛЯ – ЕГО ДУБЛЕРА В ФИЛЬМАХ.

машина Дизеля разворачивается на 180 градусов, а сам водитель невозмутимо достает пистолет и стреляет в преследователей прямо сквозь лобовое стекло (при желании можно метить в бензобак или, скажем, в колеса). Еще один поворот – и мы как ни в чем не бывало летим вперед, хотя сзади один из автомобилей сворачивает в сторону, врезается в здание и взрывается. Его водитель убит. Подобные умения будут открываться по ходу игры или даваться в награду за выполненные миссии. Как именно будут выглядеть игровые задания, сказать пока трудно. Прессе доверили лишь пару уровней из релиза, хотя разработчики говорят о 17 уже готовых миссиях. Зато нас совершенно точно ждет роскошный автомобильный парк: помимо самых разных машин будут доступны мотоциклы и уникальные трюки, которые можно будет выполнить только на двухколесных средствах передвижения.

В отличие от той же This is Vegas для исследования нам откроют весь город сразу, причем дизайнеры с гордостью демонстрируют фото Барселоны и отдельные игровые локации: виртуальная столица Каталонии старается во всем копировать реальную. Поглазеть на достопримечательности можно будет уже этой осенью.

Mortal Kombat vs. DC Universe

ЖАНР ИГРЫ
Легендарный файтинг
ИЗДАТЕЛЬ
Midway Games
РАЗРАБОТЧИК
Midway Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.worldscollide.com
ДАТА ВЫХОДА
Конец 2008 года
ПОХОЖЕСТЬ
Mortal Kombat

ЗАПРЕТНЫЙ ПЛОД

Наконец, коротко о самом невероятном событии Midway Gamers Day. Когда на экране, демонстрировавшем ролики из игр, появился знакомый с детства дракон, заключенный в круг, зал зааплодировал. Когда стал различим ветеран серии Mortal Kombat ниндзя Саб Зиро, присутствующие принялись свистеть и хлопать в ладоши. Когда же в кадре появился его противник, все на секунду удивленно затихли. Им оказался Бэтмен. Да, представь: человек – летучая мышь лихо мутузил ледяного воина, делал комбо, проводил суперудары, пробивал собой стены локации. Такой вот специфический подарок решили сделать Midway Games поклонникам знаменитого файтинга: она скрестили две популярные вселенные в одной игре. Как и почему встретились два мира – комиксы и компьютерные драки, ты узнаешь, пройдя игру хотя бы раз. Разработчики предпочитают до поры до времени держать все в тайне. Доподлинно известно, что в новой MK уже задействованы Скорпион, Саб Зиро, Бэтмен и Супермен, а привычная система комбосерий дополнена боями в воздухе (швыряем противника вниз и в полете лупим несчастного) и опцией ближнего боя (камера дает крупный ракурс, и противник получает несколько увесистых оплеух). За основу взят движок Unreal Engine 3, поэтому можно рассчитывать на великолепную детализацию персонажей и традиционные пластмассовые лица. Для работы над сценарием привлечены популярные авторы комиксов Джимми Палмиотти и Джастин Грей.

Ну и ложка дегтя: мы, конечно, не могли не поведать тебе о таком невероятном продукте, но ни слова о его портировании на PC пока не было сказано. Следи за разделом новостей. **PG**

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР ТРИФОНОВ

Sierra Spring

Гостей приветствовали Крэш Бандикут и Дракон Спайро – герои одноименных консольных игр.

Spring Break 2008

Наряду с выставками и конференциями игровые издательства участвуют еще и в партнерских семинарах, на которых они встречаются не с потребителями, прессой или коллегами по индустрии, а с теми, кто непосредственно распространяет их проекты, – с локальными дистрибьюторами и представителями торговых сетей. Цель простая – рассказать о готовящихся к выходу новинках, обратить внимание на главные хиты, лишний раз укрепить отношения и познакомиться с полезными людьми.

Vivendi Games, недавно слившаяся с Activision, каждый год проводит Spring Break – мероприятие, посвященное игровой линейке, выпускаемой под брендом Sierra. В этот раз из Штатов его перенесли в Европу, на солнечную Майорку, и заодно пригласили журналистов из пары десятков стран – в том числе и нас. Спасибо компании «Софт Клаб» за приглашение. Пятизвездочный отель на берегу моря, пальмы, шезлонги – работать в подобных условиях сложно, особенно когда тебе сразу по приезде выдают пляжное полотенце и крем для загара, однако оба дня выдались весьма насыщенными. Большинство показанных проектов – чисто консольные, и посему мы их пропустим. Даже World in Conflict: Soviet Assault и тот показывали на Xbox 360, к тому же уже известные миссии, поэтому посмотреть кампанию за русских нам не удалось. Ну да ничего, с нашими друзьями из Massive мы еще увидимся, а пока расскажем подробнее о паре хитов, которые все же доберутся до PC.

РАЗВЕДКА БОЕМ

GHOSTBUSTERS

Мы уже писали недавно об «Охотниках за привидениями», однако увидеть все собственными глазами куда надежнее, чем верить западным сайтам. Деталей сюжета пока не раскрывают, известно лишь, что все происходит после событий второго фильма, и играть нам предстоит за безымянного новичка, присоединившегося к четверке ветеранов. Не исключено, что в планах Columbia Pictures имеется третья часть, которая будет тесно связана с игрой, – на вопросы об этом разработчики пока что многозначительно улыбаются. Большую часть презентации посвятили физическому движку, что вполне оправданно: при не самой современной картинке в Ghostbusters найдется несколько занимательных трюков. Вот герой стоит в подвале, заваленном мусорными баками, коробками, мячами и прочим хламом. «Сейчас в этой комнате 500 предметов», – говорит продюсер и продвигает персонажа вперед, раскидывая барахло в стороны. «А сейчас их станет тысяча», – и по нажатии кнопки сверху обрушивается еще больше мусора. Поведение каждого объекта честно обрабатывается с учетом веса, силы притяжения и занимаемого объема. Еще одно нажатие – и наваленные груды поднимаются в воздух и начинают носиться кругами и сталкиваться друг с другом в полном соответствии с ньютоновскими законами. Так в игре будут выглядеть шалости полтергейста, благо тематика обязывает.

Другой демонстрационный уровень – зал публичной библиотеки, заставленный столами и скамейками. Продюсер продолжает развлекаться, сбрасывая на них несколько такси. Результат – жалобный скрип покореженного металла и разлетающиеся во все стороны доски и щепки: в Ghostbusters не разрушаются разве что капитальные стены. Но и это еще не все: фирменная протонная пушка охотников теперь может стрелять эктоплазменной слизью (такой же, из которой слеплен любимчик публики Лизун). Одну «соплю» выстреливаем в машину, другую – наверх, и вот такси весело болтается под потолком. Таким образом можно слепить целую гирлянду из разномастных предметов, и на этом завязано немало головоломок.

Последняя из фишек проекта – моделирование толпы. Поскольку дело происходит в Нью-Йорке, одном из самых густонаселенных городов мира, было бы странно видеть пустующие улицы. И тут не обошлось без волшебных кнопок: раз – и из здания выбегает сотня человек, два – их становится еще больше. При этом каждый наделен зачатками интеллекта: если опасности нет, они разбредаются по сторонам и болтают между собой, при появлении же призраков бросаются врассыпную или подбегают к охотникам, ища защиты. Когда из-за угла показывается гигантская фигура Зефирного человечка и паникующие прохожие с воплями бегут мимо тебя, ощущения словно при просмотре «Годзиллы» или недавнего «Монстро».

Сейчас сложно сказать, сумеют ли в Terminal Reality выдержать равновесие между техническими новшествами и интересностью, – особыми хитами студия не отметилась. Но, пожалуй, более важный вопрос – сохранится ли ироничный дух, за который мы так любим оба фильма. Впрочем, финальная сцена, в которой сладость-великан атакует небоскреб с засевшими в нем героями, уже достойна войти в копилку лучших моментов видеоигр.

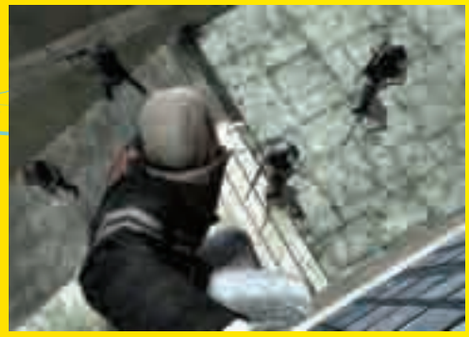
Море, пальмы, песок

«Все флаги в гости будут к нам». На одном из слайдов открывавшей мероприятие презентации показали все страны, из которых приехали журналисты.

Отважный корреспондент «РС ИГР» покоряет Средиземное море на каяке.

PROTOTYPE

Уже когда мы вернулись из Испании, стало известно о переносе брутального экшена от Radical Design на следующий год. Возможно, оно и к лучшему – после нашего знакомства с проектом в Лейпциге прошлым летом картинка изрядно устарела, и игровой Манхэттен выглядит серо и уныло. Правда, это искупается редкой в наши политкорректные времена неприкрытой жестокостью и той легкостью, с которой генетически модифицированный Алекс Мерсер взбегает на самое высокое здание, чтобы затем запрыгнуть на боевой вертолет, выкинуть пилотов из кабины и устроить бойню на Таймс Сквер. Ворваться на базу на угнанном танке или пробраться под видом одного из солдат, чью ДНК мы поглотили? Отрастить острые когти или шкуру потолще (своеобразная ролевая система, основанная на изменении генов, позволяет не только получать новые умения, но и развивать имеющиеся). Помочь военным уничтожить мутантов или распространить заразу на весь город? Или вовсе не принимать участия в конфликте, благо обе стороны успешно воюют и без нашего участия, а вместо этого попытаться понять, как именно герой получил сверхъестественные способности? Игра многочисленных вопросов и возможностей, свободы действий (по крайней мере в пределах одного острова) и с запутанным сюжетом – этакая GTA, только с еще большим уклоном в сторону насилия. Творение Rockstar часто становится мишенью политиков и прочих общественных деятелей, но все же в нем нельзя разрывать людей на части или использовать пешехода вместо скейтборда, размазывая бедолагу об асфальт. Пока что, правда, помимо зрелищной расправы над противниками и прыжков по крышам в Prototype особо поглядеть не на что – все показанные задания примитивны («уничтожить четыре передатчика», «похитить офицера» и т.п.), а бессмысленная резня и гонки на танке рано или поздно надоедают. Что ж, у разработчиков еще есть немало времени для создания стоящей истории. **PG**



К сожалению, саму игру снимать было строжайше запрещено.

«ФО МАЗА РАША» — ПРЕМЬЕРА RED ALERT 3

“В САМОМ ЦЕНТРЕ САМОГО БОЛЬШОГО ГОРОДА САМОЙ БОЛЬШОЙ ПО ПЛОЩАДИ СТРАНЫ...”

ТЕКСТ:
АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

Москва-столица, Васильевский спуск, 29 апреля. Место сбора – у кремлевской стены. Блин, уже 13:20 – как всегда, слегка опаздываю. Увидав знакомую пиарщицу Electronic Arts Russia в окружении американских, французских, немецких журналистов, я прибавляю шаг и расплываюсь в ехидной улыбке. «Неужели наконец настали времена, когда не только мы по заграницам мотаемся на игрушки новые смотреть в какой-нибудь Лондон, Париж или Лос-Анджелес, но и к нам басурмане приезжают?» Однако тут же гоню от себя мнимую надежду. Мировая премьера Red Alert 3 в Москве – приятное исключение из неприятного правила. Просто так совпало. Для премьеры высокобюджетного трэша (в хорошем смысле этого слова!), пародирующего противостояние СССР и США времен холодной войны и силу отнюдь не мирного атома, наша родимая столица – идеальный выбор. И вправду – Electronic Arts Russia сделала одну из лучших презентаций в истории российского игропрома: получилось аутентично, интересно и по высшему разряду.

ПРЕМЬЕРА ПРОЕКТА СОСТОЯЛАСЬ В ЗАПАСНОМ КОМАНДНОМ ПУНКТЕ “ТАГАНСКИЙ” – БЫВШЕМ ВОЕННОМ БУНКЕРЕ ВООРУЖЕННЫХ СИЛ.

I’M GOIN’ DEEPER UNDERGROUND

Премьера проекта состоялась в запасном командном пункте (ЗКП) «Таганский» – подземном бункере, который пролегает на глубине 60 метров и был рассекречен не так давно. Общая площадь подземного пространства из четырех отсеков – 7000 квадратных метров. Здесь располагался подземный телеграф тогдашнего Минсвязи, построенный в 1956 году, после смерти Сталина.

В 60-е годы тут хранились продукты, также были сделаны запасы воздуха и воды на случай войны. Объект находится в 5-м Котельническом переулке, недалеко от станции метро «Таганская» – из него есть выход на эту станцию метро. В конце 80-х с бункера сняли охрану. В 2006-м частная компания выкупила ЗКП за 65 миллионов рублей. И хотя к 2008-му в нем обещали много чего разместить (например, огромный развлекательный центр), пока там функционирует лишь Музей холодной войны, который может посетить любой желающий.

Но в тот день EA специально подготовила ЗКП к визиту прессы. Вот мы спускаемся по лестнице до 18-го подземного этажа. На каждом лестничном пролете стоит курсант, изображающий нашего военного 50-х годов. Рядом на стене красуется кумачово-звездатый постер с указанием числа оставшихся до конца пути ступеней. К счастью, потом, на обратном пути, нам предложили воспользоваться лифтом – аутентичность аутентичностью, но, поднимаясь вверх пешком, среднестатистический игровой обозреватель пережил бы максимум 10 пролетов.

Уф-ф-ф, наконец мы на месте.

Механизированные пауки-пулеметчики против больших человекоподобных роботов? Третья часть Red Alert будет еще безумнее предшественниц.

Сразу же подумалось, что Дмитрий Глуховский наверняка исходил множество подобных бункеров, прежде чем написать «Метро: 2033». Слабо освещенные, обшитые железом полукруглые коридоры то тут, то там расходятся в бесконечной веренице лабиринтов. Поговаривают, что какие-то проходы даже ведут к загадочному метро-2. С радостью полазил бы здесь несколько дней один, однако сейчас нас загоняют в зрительный зал – последующие полчаса заняты просмотром документального фильма о холодной войне. Познавательно и актуально. И вообще – прежде чем вникать в альтернативную историю, неплохо бы вспомнить настоящую.

После небольшой прогулки по туннелям журналистская ватага во главе с сотрудниками EA Russia выходит в огромный зал. Прямо по курсу – столы, заставленные легкими закусками и напитками. Никто особо не кусочничает, потому что подоспевшая девушка в фартуке защитного цвета предлагает отведать «эксклюзив» – солдатской полевой кухни. Иностранные гости хищно бросаются на гречневую кашу с тушенкой и «фронтовые 50 грамм». Повеселевший народ обменивается контактами и впечатлениями, в то время как

Kirov Airship внушает страх и уважение одним своим внешним видом.

Майк Верду, управляющий EA Los-Angeles и один из основателей Westwood, в компании миловидной французской журналистки.

«Я-я, шпиле-эксклюзиф-ф-ф» – зловеще шипели немецкие журналисты, осатанело поглядывая на башни Кремля... Явно что-то задумали, негодники!

в дальнем конце зала военный духовой оркестр исполняет «Прощание славянки» и гимн Советского Союза. В контексте полутемного военного бункера – зрелище фантасмагорическое. Жаль, именно этот момент я не успел запечатлеть на фото.

СЕРПАСТО-МОЛОТКАСТОЕ СУМАСШЕСТВИЕ

А потом началось то, ради чего мы все сюда спустились, – презентация играбельной версии Red Alert 3 на огромном проекторе. Зрителей заранее попросили выключить видеокамеры и фотоаппараты – снимать геймплей игры было строго-настрого запрещено. Происходящее действо комментировали Майк Верду (управляющий EA Los Angeles) и Крис Кори (исполнительный продюсер EA).

Первым делом нам напомнили сюжет. Когда войска Союзников уже подступили к Москве, в головах высшего командования ЦК возник хитрейший план – изменить ход истории с помощью машины времени. Необходимо было уничтожить профессора Эйнштейна, который изобрел главное оружие Союзников – хроносферу. Миссия увенчалась успехом. Однако изменение хода истории привело к тому, что в Восточной Азии появился новый неожиданный враг, враждебный как Советам, так и Союзникам, – Империя восходящего солнца. Действие игры разворачивается в 2001 году. Итак, поехали! Крис загружает новую карту...

ЧТО НАМ СТОИТ ФЛОТ ПОСТРОИТЬ?..

Открывшаяся взору картина – точь-в-точь Command & Conquer 3, что, впрочем, неудивительно, ведь оба проекта созданы на модифицированном движке SAGE. Правда, в Red Alert 3 картинка куда более яркая, насыщенная, цветастая и вода выглядит не в пример лучше.

Игра идет за русских. Вот мы видим поле руды и привычный фургончик-базу.

Один клик – и она превращается в здание. Из него неспешно выползает харвестер и направляется к полю. Через мгновение у нас «вырастает» электростанция, очистительный завод, бараки. Стали доступны несколько юнитов, однако первым делом Крис рекрутирует не солдат, а инженера и направляет его к нейтральной постройке, которая возвышается посреди небольшого озера. Технарь пускается вплавь и захватывает наблюдательную вышку. Не успели и глазом моргнуть, как союзники снесли нашу электростанцию авианалетом. Прибывает подкрепление: шустрые механические пауки Sickle, вооруженные тремя пулеметами, и пара Bullfrog – юнит, который перевозит не только солдат, но и любую технику. Причем он не выгружает пассажиров, а выстреливает ими в указанном направлении. При этом «снаряды», согласно законам физики, отталкиваются от зданий, ломают заборы. Крис не трогает транспортники, зато делает паучков невидимыми (способность у них такая) и велит им забраться на горы вдоль дороги. Они застигают врасплох проезжающий мимо харвестер союзников, и уже через пять секунд беззащитная машинка картинно взрывается. К слову сказать, эффекты взрывов и разрушений выполнены на пять

А без пропусков, точнее, журналистских бейджиков действительно не пускали.

РАЗВЕДКА БОЕМ

«Ну че, пацаны, настоящие советские стволы, все по 1000! Маслята на халяву в придачу».

Крис Кори, исполнительный продюсер EA. Два дня в России изменили его до неузнаваемости.

с плюсом! В них нет ни капли правдоподобности, зато зрелищности – хоть отбавляй. Камера пикирует над морским побережьем, возле которого мы видим армаду вражеских амфибий. Засмотрелись! Неприятель вероломно атакует базу танками. Была база – и нет. Отстраиваем новую – причем на воде. Посягательства союзников прерывает стайка легких катеров, вооруженных пулеметами. Однако враг вновь наносит коварный удар – уничтожает все наши постройки самолетами с гигантского авианосца. Видно, что Крис не ожидал такого поворота событий. Он разозлился не на шутку! Откуда ни возьмись в его распоряжении появляется армада дредноутов – сильнейших морских юнитов СССР. Они дают несколько залпов и топят остатки неприятельского флота. Еще несколько залпов – и снаряды долетают до базы союзников, расположенной на приличном расстоянии от берега. Крис отправляет на головы выживших медведей-десантников (!) и через полминуты довершает картину ядерным взрывом во весь экран... Показ закончен, разработчики охотно раздают интервью. На первый взгляд Red Alert 3 почти не отличается от предшественника, но это лишь на первый взгляд. Мы решили выяснить некоторые нюансы непосредственно у Криса Кори и Майка Верду. Читай подробное, развернутое превью в следующем номере!

AFTERPARTY НА ТАНКАХ

После череды напряженных интервью и видеосъемок мы плавно перемещаемся в Vodka Bar – расположенный прям под офисом Gameland ресторан, стильно оформленный под совок. Здесь иностранные делегаты вовсю пропитались русским духом и русской же водкой, побеседовав с репортерами «Геймленда» в спокойной и непринужденной обстановке на самые невообразимые темы. Автор этих строк и пара сотрудников Gameland TV олицетворяли саму трезвость, стараясь выпытать у вошедших в пьяный угар иностранцев как можно более скандальные и секретные факты. Думаю, мы успешно справились с задачей – на диске этого номера выложено видеоинтервью с создателями Red Alert 3.

Вечер в ресторане, как и ожидалось, прошел вполне по-ресторанному. Около 10 вечера я уже распихивал по карманам фотоаппарат, карты памяти, блокноты, ручки, зажигалки, бутылки и прочий скарб игрового обозревателя – как выяснилось, завтра нас ждет самое интересное. Приключения в бункере под Таганкой разом затмила перспектива поездки на настоящий военный полигон.

На следующий день умницы и умнички из Electronic Arts Russia повезли страдающих от тяжелого похмелья, но от этого не менее жизнерадостных журналистов в одну неприметную воинскую часть Московской области. Отважные работники мышки и клавиатуры соревновались с сотрудниками EA (в том числе с создателями Red Alert 3) в меткости, стреляя из пистолетов, винтовок и автоматов. Самым смелым было предложено прокатиться на фашистских и советских танках прямо на броне или в качестве экипажа... Жаль, что до моего родного дачного поселка, расположенного всего в нескольких километрах от места события, все-таки пришлось ехать на электричке. Хотя, отведав очередную порцию сухого и мокрого (но уж очень жгучего!) солдатского пайка, автор этих строк мечтал покорить сердца девчонок из родного колхоза сценой а-ля «Ленин на броневике».

Еще немного, еще чуть-чуть...

Премьера Red Alert 3 от Electronic Arts могла бы стать премьерой чего угодно – хоть всего советского колорита в целом, презентуемого крупнейшим рыбам международного PR как «удачный и перспективный тренд современной России». Потому что получилось все, как я уже отметил, круто и по высшему разряду. Знаковое событие, знаковая же презентация – впервые в нашем отечестве прошло околоигровое событие столь высокого класса. **PG**

Gameland TV в предвкушении жареных репортажей.

Почему именно Vodka Bar? Ну обрати внимание, например, на орнамент барной стойки.

«Броня крепка, и танки наши быстры!»

Падаешь убитый, небо все твое

S.T.A.L.K.E.R.

Утром наша группа выдвинулась от НИИ «Янтарь» в сторону базы «Свободы». Накрапывал мелкий неприятный дождик, но полиэтиленовые плащи пришлось снять, чтобы их яркая раскраска не выдала нас издалека. В целом обошлось без происшествий: услышав голоса или шум мотора, бойцы тут же залегали, контролируя все направления. Лишь раз высланный вперед разведчик ввязался в перестрелку с парой нейтралов. Счет 2:0 в нашу пользу. Добравшись до цели, мы сделали небольшой перерыв, пополнили припасы в магазинчике «Шота у Ашота» и узнали свежие слухи – монолитовцев так и не выбили с базы «Долга», а пробравшийся ночью на блокпост снорк перебил половину армейцев.

На обратном пути мы присоединились к сталкерам, сопровождающим ученого на Кордон. Яйцеголовые – желанная добыча для бандитов и прочего отребья, поскольку с трупа можно снять описания редких артефактов, так что смотреть по сторонам нужно было в оба. Эскорт обошелся без происшествий, и две точки удалось связать телепортами; больше не придется платить жадным военным мзду за проход.

Удивительно, как преображается обычная офисная крыса вроде меня, оказавшись в лесу с автоматом на шее. Неандерталец с покатым лбом, дремлющий глубоко внутри каждого из нас, тут же просыпается и подозрительно принюхивается к ветру. Кислород обильно насыщает кровь, чувства обостряются, и вот ты крадешься между сосен, стараясь не наступать на сухие ветки и настороженно озираясь. По знаку командира плюхаешься на усыпанную хвоей землю и поудобнее прижимаешь приклад «Калаша» к плечу – опасность таится повсюду.

Только здесь можно проехаться в набитом битком кузове армейского грузовика, весело подпрыгивающего на ухабах, и поучаствовать в штурме опорного пункта «Чистого неба»: под перекрестным огнем четырех

ТЕКСТ:
АЛЕКСАНДР ТРИФОНОВ

..: СТРАЙКБОЛ

пулеметов, с закидыванием окопов гранатами и отчаянными перебежками под прикрытием дымовой завесы. Прилетевший откуда-то утяжеленный шар попадает в плечо и заставляет крутануться волчком: придется возвращаться на «респаун».

Остаться ночью одному посреди поля и бежать к ближайшим елкам, чтобы спрятаться от ищущего луча прожектора с БТР… Перекатившись за холм, ты глубоко втягиваешь в легкие холодный воздух, стараясь унять бешено колотящееся сердце, и вдруг слышишь, как кто-то идет. Свои или чужие? Делать нечего – снимаешь автомат с предохранителя и ползешь в сторону звука…

Страйкбольная игра по мотивам S.T.A.L.K.E.R. проходит уже третий год подряд. На трое суток тактический полигон неподалеку от Борисполя превращается в настоящую Зону. В этот раз сюда приехало более 400 человек, которые поделились на группировки и устроили войну за 30 квадратных километров. Поиски артефактов, ночные атаки, охота на монстров, бег наперегонки со временем, чтобы успеть укрыться до начала очередного выброса… И конечно, вечерние посиделки у костра, с байками, ушицей и водочкой. Здесь действуют строгие правила, в размен идет собственная валюта, а опытные бойцы приезжают с экипировкой, сделавшей бы честь спецназу: снайперские винтовки, ручные пулеметы, минометы и бронетранспортер – эти ребята подходят к делу серьезно.

Цепочка людей в защитных костюмах с противогазами, увешанных разнообразным оружием, медленно перебирается с сопки на сопку; жарко светит солнце, на горизонте виднеются какие-то полуразвалившиеся постройки. Песок набивается в кроссовки, очень хочется нормально поесть и принять душ; но сперва – последний рывок к Барьеру. Кто не был здесь, тот много потерял – спасибо компании GSC и клубу «Милитарист» за приглашение и организацию полевых маневров. **PG**

GAMES

www.gamersparty.ru

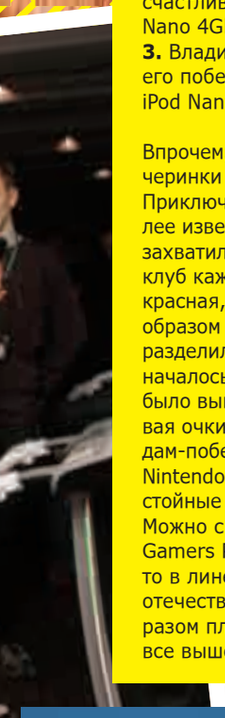
Ты еще не был на настоящей геймерской вечеринке? У тебя есть шанс исправиться. Каждый месяц в клубе «Город» собираются сотни людей, которым нравятся компьютерные и видеоигры. Зачем? Чтобы общаться, развлекаться, танцевать, участвовать в конкурсах, получать подарки и… смотреть новинки игровой индустрии, конечно!

Согласно уже сложившейся традиции вечеринка делилась на три тематические зоны: игровую, ток-шоу на танцполе и глобальный квест. Очередная полировка формата привела к интересным изменениям на последнем мероприятии. В формате интерактивного ток-шоу прошли две презентации: игры Iron Man по одноименному кинофильму, а также дополнения к нашумевшей стратегии в реальном времени World in Conflict: Soviet Assault. Разумеется, отечественных геймеров больше всего заинтересовала игра, где можно воевать за Россию против целого мира!

В игровой зоне закрепились успехи, достигнутые в прошлый раз: демо-юнитов всех консолей было поровну. Геймеры отрывались, играя в Gran Turismo 5, Condemned 2, Tekken 5, Iron Man, Guitar Hero 3 и прочие суперхиты.

Одно из центральных мероприятий вечеринки, которое ждали все без исключения, – турнир по знаменитому файтингу Tekken 5: Dark Resurrection. 40 участников поочередно брались за джойстики, проходили испытание на смелость и реакцию и... отсеивались, уступая место самым сильным и самым ловким.

Анонсы новых вечеринок ищи на сайте www.gamersparty.ru



Вскоре сформировалась и тройка победителей:
1. Сергей «SINeMAN» Авакян – ему достался Apple iPod Nano 8Gb.
2. Сергей «Strog» Платов – он стал счастливым обладателем Apple iPod Nano 4Gb.
3. Владимир «Rekno» Куличкин – его победа обеспечила ему Apple iPod Nano 2Gb.

Впрочем, остальным посетителям вечеринки тоже было чем заняться. Приключение с продолжением, более известное как глобальный квест, захватило всю округу. При входе в клуб каждому выдавалась бандана: красная, синяя или желтая. Таким образом все участники мероприятия разделились на три группы, а дальше началось самое интересное: нужно было выполнять задания, зарабатывая очки – Gamers Money. Командам-победителям выдали призовые Nintendo DS, Sony PSP и прочие достойные истинного геймера подарки. Можно смело сказать: очередная Gamers Party заняла достойное место в линейке главных событий для отечественных геймеров. С каждым разом планка качества поднимается все выше и выше. **PG**

Мы продаем подлинное программное обеспечение Microsoft®

Реклама

- ОПТОВЫЕ ПОСТАВКИ программного обеспечения компьютерной техники периферии
- ДОСТАВКА ПО РОССИИ

Россия, 127427, Москва, ул. Академика Королева, дом 21
тел: +7(495)956-1158, факс: +7(495)617-9316, www.karin.ru

KARIN

Изображения продуктов Майкрософт перепечатаны с разрешения корпорации Майкрософт.
© Корпорация Майкрософт, 2007. Все права защищены. Windows Vista, Office и эмблема корпорации Майкрософт являются охраняемыми товарными знаками корпорации Майкрософт в США и других странах.

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

FALLOUT 3

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК
Bethesda Softworks
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
fallout.bethsoft.com
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в №11 (47)

Fallout 3 ориентирован на Xbox 360, но Bethesda Softworks не забывает и о PC-версии. Пользователей волнуют системные требования проекта, которые пока не объявлены. Однако нет сомнений: игра будет потреблять еще больше ресурсов, чем The Elder Scrolls 4: Oblivion. Альфа-версия стабильно идет на различных системах со скоростью 30 кадров секунду, однако уровни загружаются чересчур долго. Сотрудники Bethesda Softworks обещают заняться этой проблемой сразу после того, как окончательно определятся с контентом. К слову, в третьей части культового постапокалиптического сериала большая роль отводится верному псу главного героя.

TURNING POINT

FALL OF LIBERTY

codemasters

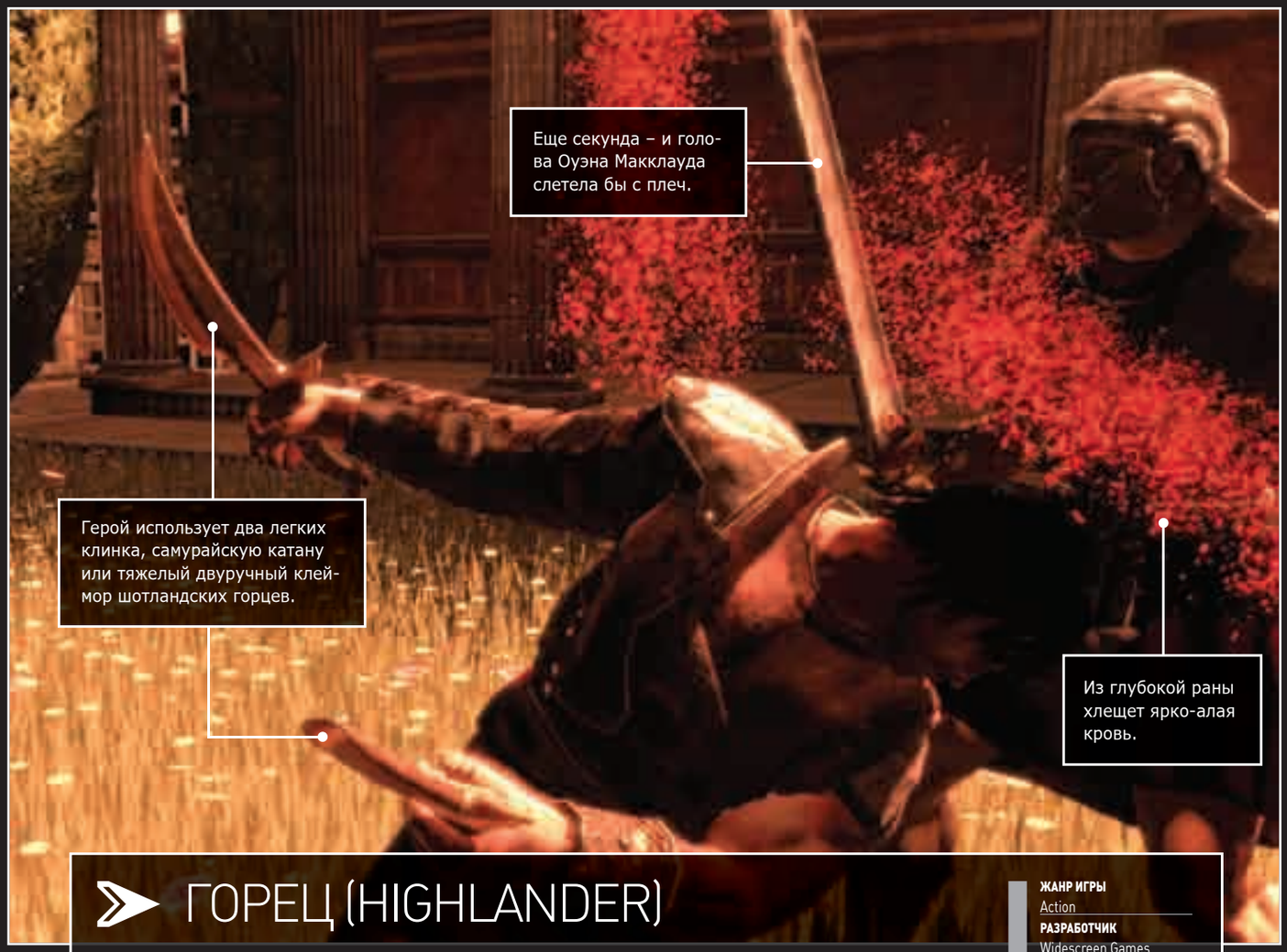
SPARK

Games for Windows

POWERED BY gamespy

© 2008 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and "Turning Point"® are registered trademarks owned by Codemasters. "The Fall of Liberty"™ and the Codemasters LOGO are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Spark Unlimited Inc. and published by Codemasters. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. Developed by Spark Unlimited Inc. and published by Codemasters. © 1999-2008 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защита авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rusheild@mtu.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail: buka@buka.ru. Компания "Бука" 115280, Москва, Каширское шоссе, 7 (корп. 2)

Буka



ГОРЕЦ (HIGHLANDER)

Разработчики не стали слепо копировать сюжет фильма. Они придумали новую историю. В Highlander Оуэн Макклауд будет сражаться с подобными себе бессмертными воинами. Главный герой примет участие в состязании гладиаторов, рыцарских битвах Средневековья, поединках японских самураев и боях без правил на улицах современного Нью-Йорка. Если отрубить сопернику голову, то его сила и боевой опыт перейдут к победителю. Так Оуэн научится превращаться в горящий факел, стрелять мощными электрическими зарядами, без помех для здоровья нанизывать свое тело на вражеские клинки и прыгать по крышам небоскребов.

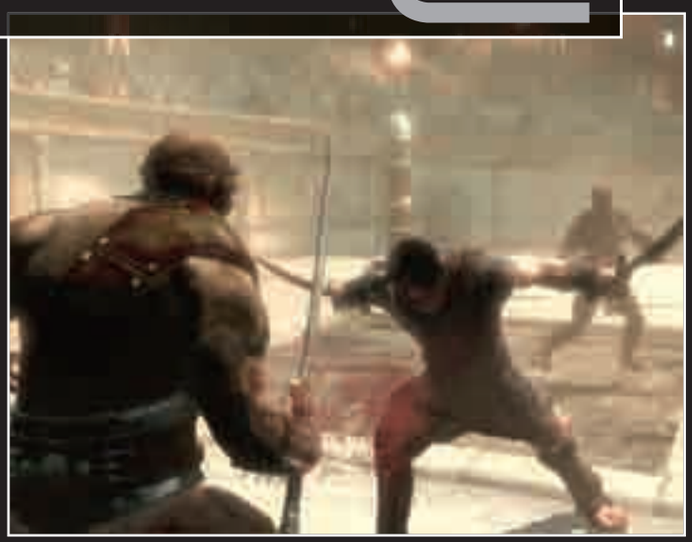
ЖАНР ИГРЫ
Action

РАЗРАБОТЧИК
Widescreen Games

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.highlander-thegame.com

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

МЫ ПИСАЛИ
Рубрика «В ожидании хита» в №4 (52)



В ВОЗДУХЕ. НА ЗЕМЛЕ. ЛУЧШЕЕ ОРУЖИЕ ЭТО...

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК™

ОФИЦИАЛЬНАЯ ВИДЕОИГРА ПО ФИЛЬМУ

МАЙ 2008

WWW.IRONMANTHEGAME.COM

MARVEL

SEGA

www.sega-europe.com

XBOX 360 PLAYSTATION 3 PlayStation 2 PSP NINTENDO DS. Wii PC DVD

© SEGA. Название и логотип SEGA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации SEGA. Фильм Iron Man © 2008 MVL Film Finance LLC. Marvel, Iron Man, а также имена и характерные внешние признаки всех персонажей: TM и © 2008 Marvel Entertainment, Inc. и ее дочерних компаний. Все права сохранены. Названия и логотипы "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3", "UMD" являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотип Xbox являются охраняемыми товарными знаками группы компаний Майкрософт. Названия и логотипы NINTENDO DS и Wii являются товарными знаками NINTENDO. Все права сохранены.

WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
Massive Entertainment
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.worldinconflict.com
ДАТА ВЫХОДА
Октябрь 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Публикаций не было

Слухи о том, что Massive Entertainment планирует выпустить дополнение с одиночной кампанией за Советский Союз, начали ходить сразу же после выхода World in Conflict. Наконец-то состоялся официальный анонс. События World in Conflict: Soviet Assault расскажут о том, как после высадки десанта на берегах Сиэтла краснознаменная армия завоевала едва ли не половину США. Сражения развернутся как на земле, так и на море. Ты сможешь использовать юркие катера и гидропланы. Увы, число участников сетевых побоищ сократили с 16 до 10 человек. Игроки будут управлять войсками по старинке мышью или с помощью набора голосовых команд.

подробности на www.gamersparty.ru

КЛУБНЫЕ ВЕЧЕРИНКИ
ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ
КАЖДЫЙ МЕСЯЦ

Игровая зона
с новейшими играми

Блиц-интервью
и автограф-сессии
с ведущими разработчиками

ТОК-ШОУ
с презентациями
громких хитов

ВЫСТУПЛЕНИЯ
модных диджеев

...и многое
другое!

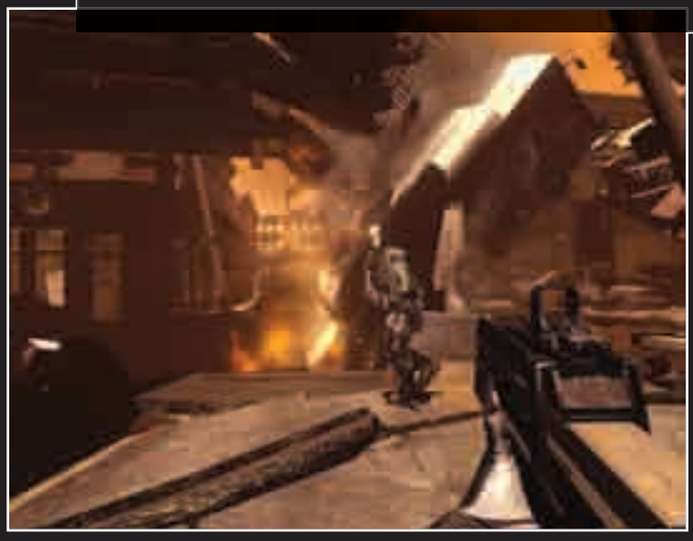
Генеральный спонсор FOXCONN®
The Art of Move

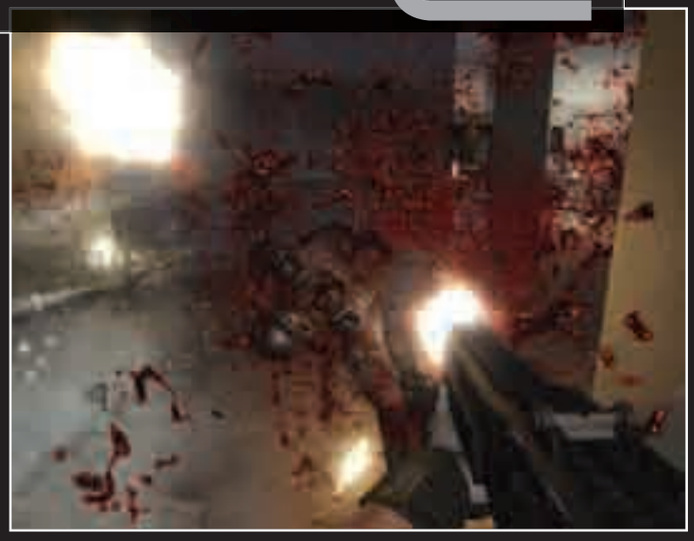
(game)land

PROJECT ORIGIN

Project Origin – продолжение F.E.A.R (из-за проблем с авторскими правами разработчикам пришлось придумать для сиквела другое название). Главным героем нового творения Monolith Productions станет спецназовец, очнувшийся на операционном столе после наркоза. Добрые хирурги вшили в тело пациента имплантат, который увеличивает скорость реакции во время сражений. Но пока бравый вояка находился в отключке, кто-то устроил в больнице настоящий кавардак и зверски расправился с медицинским персоналом. Теперь в залитых кровью палатах хозяйничают знакомые по предыдущим эпизодам сериала клонированные солдаты.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Monolith Productions
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
projectorigin.warner-bros.com
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Рубрика «В ожидании хита» в №3 (51)





ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

на 6 месяцев – 1140 руб.
на 12 месяцев – 2090 руб.
(со скидкой)

Первые 250 подписчиков получат диск с онлайн-игрой «Пиратия» бесплатно

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
- по факсу **8 (495) 780-88-24;**
- по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ,

СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

_____

_____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
(день . месяц . год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (код) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

LEFT 4 DEAD

ЖИВЫЕ И МЕРТВЫЕ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Valve Software
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Turtle Rock Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.l4d.com
ДАТА ВЫХОДА
Октябрь 2008 года

По данным социологических исследований, многие геймеры обходят стороной командные FPS только из-за того, что не хотят выступать в роли мальчиков для битья. Большинство серверов переполнены профессиональными игроками. Если не уделять достаточно времени тренировкам, итог соревнования с «отцами» предрешен. Покупать диск только ради пресных сражений с ботами глупо, лучше потратить те же деньги на игру с яркой одиночной кампанией.

ВСЕМ СЕСТРАМ ПО СЕРЬГАМ

Разработчикам невыгодно, чтобы мультиплеерные FPS превращались в эдакий элитный клуб, постоянные члены которого жестоко расправляются с малоопытными новичками. Как ни крути, но основную прибыль приносят так называемые казуальные геймеры (почему-то в нашей стране это понятие носит негативный оттенок и воспринимается как синоним к слову «неумеха»), для которых на первом месте семья, учеба или работа и только потом – электронные развлечения. Именно они раскупают большую часть тиража и вправе диктовать авторам свои условия. Правила «кто платит, тот и заказывает музыку» еще никто не отменял.

Что нужно среднестатистическому казуальщику? В общем, немного: выделить в своем напряженном графике несколько часов для отдыха, договориться с приятелями в назначенный срок встретиться в компьютерном клубе или на определенном интернет-сервере и порезаться в любимую «стрелялку». Главное, чтобы в игре не принимали участия посторонние лица. Компании друзей некогда тратить драгоценное время на притирку к то и дело меняю-

На контрольных точках можно не бояться внезапного нападения и спокойно выложить боеприпасы на стол. Каждый выберет для себя наиболее подходящее оружие.

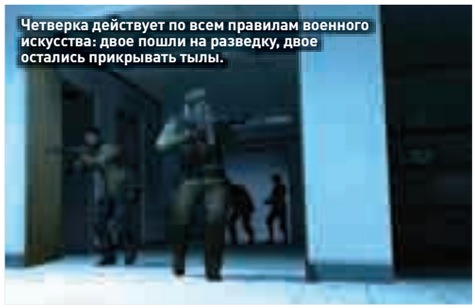
Другой бы убежал куда подальше, но ветеран вьетнамской войны Билл предпочел рискнуть своей жизнью ради спасения Зои.

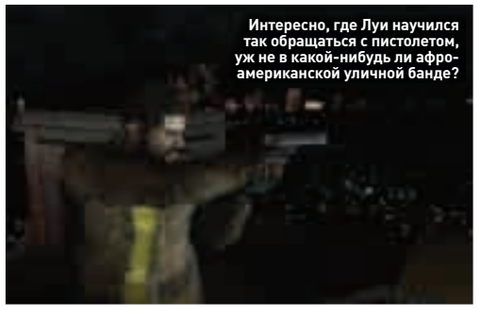
Факты

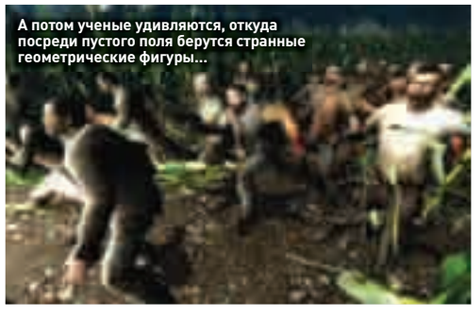
3 всплывающих меню, по 9 фраз в каждом

4 сюжетных кампании, каждая разбита на 5 уровней

15 метров – длина языка Курильщика


Четверка действует по всем правилам военного искусства: двое пошли на разведку, двое остались прикрывать тылы.


Интересно, где Луи научился так обращаться с пистолетом, уж не в какой-нибудь ли афро-американской уличной банде?


А потом ученые удивляются, откуда посреди пустого поля берутся странные геометрические фигуры...

Падение индикатора здоровья до нулевой отметки еще не означает, что настала пора читать молитву за упокой.

щимся незнакомцам: они хотят испытать на практике те или иные тактические заготовки, а для этого надо быть на 100 процентов уверенным в действиях напарников. В принципе, сходно думают и хардкорные геймеры, желающие помериться силами с достойными противниками.

Как избежать соприкосновения профессионалов с новичками? Очень просто: нужно сократить число участников сетевых баталий. На фоне современных мультиплеерных FPS, когда в одном сражении одновременно могут быть задействованы до 64 человек, творение Turtle Rock Studios выглядит камерной постановкой. Между собой соперничают две команды по четыре человека, одной из которых активно помогает контролируемая искусственным интеллектом массовка (подробности – ниже).

В случае недокомплекта управление ключевыми персонажами автоматически переходит к компьютеру.

ЧЕТВЕРО СЧАСТЛИВЧИКОВ

Сценаристы Left 4 Dead объединили 20 уровней общей сюжетной линией и постарались как можно шире раскрыть образ каждого героя. США, наши дни. Жителей небольшого города внезапно поразил чудовищный вирус. Вчерашние портовые грузчики, фермеры, офисные клерки, полицейские, продавщицы и домохозяйки превратились в кровожадных зомби и принялись поедать незараженных людей. Здоровыми остались лишь четверо: дочка местного богача Зои, без конца курящий седовласый ветеран вьетнамской войны Билл, темнокожий менеджер небольшой компьютерной фирмы Льюис и разукрашенный татуировками толстый байкер Френсис. До недавнего времени они не знали о существовании друг друга. Теперь им требуется объединить свои усилия, чтобы прорваться сквозь толпы врагов к эвакуационному пункту.

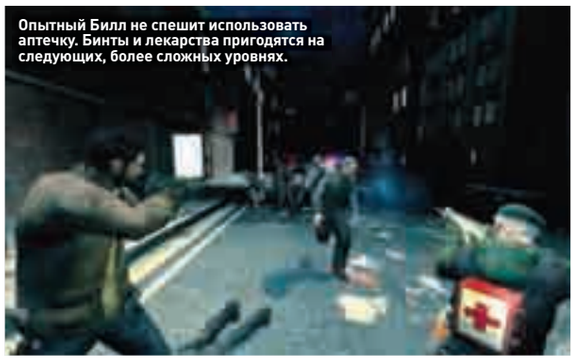
ЛУЧШЕ ОДИН РАЗ УВИДЕТЬ

Играбельная версия Left 4 Dead была впервые представлена на суд публики на ежегодном слете кибератлетов QuakeCon, проходившем с 2 по 5 августа 2007 года в Далласе, штат Техас. Разработчики познакомили зрителей с основными элементами геймплея. Авторы наглядно показали, в чем заключается разница между уличными сражениями и зачисткой узких офисных помещений, как происходит распределение найденного оружия и аптечек между членами команды и что собой представляет система отдачи приказов напарникам.

ДЕЛО СЛУЧАЯ

Концепция Left 4 Dead родилась случайно. Однажды основатель и директор Turtle Rock Studios Майкл Бут (Michael Booth) предложил своим подопечным сыграть в Counter-Strike по новым правилам: двое спецназовцев должны сразиться с армадой вооруженных ножами террористов. Эксперимент удался на славу: никто не ожидал, что отбиваться от наседающих врагов куда интереснее, чем соревноваться с равными по силе противниками. Со временем идея получила дальнейшее развитие. Двое спецназовцев превратились в четверых героев, а места ботов-террористов заняли кусачие зомби.

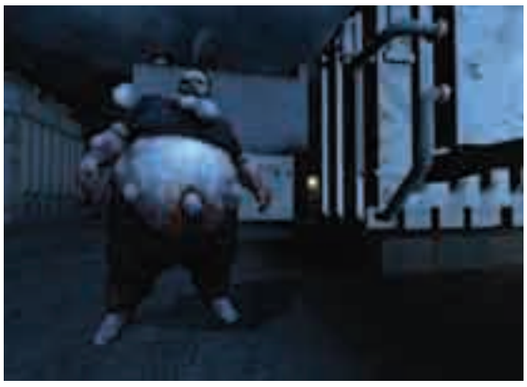
Изначально стрелять из двух пушек могла только Зои, но потом разработчики позволили это делать и другим персонажам игры.

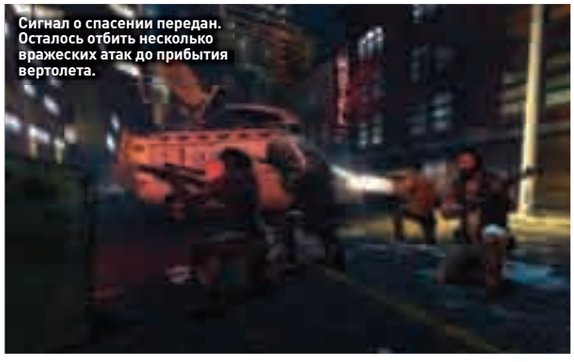

Опытный Билл не спешит использовать аптечку. Бинты и лекарства пригодятся на следующих, более сложных уровнях.

Кажется, в одной из игр Valve Software девушка уже висела над обрывом.

ОБЕЩАННОГО ТРИ ГОДА ЖДУТ?

Дата выхода Left 4 Dead переносилась несколько раз. Официальный анонс многообещающего командного FPS состоялся 20 ноября 2006 года. Тогда сотрудники Turtle Rock Studios пообещали выпустить игру ближайшим летом. В первых числах августа ориентировочную дату релиза назначили на начало 2008 года. Но и этого оказалось недостаточно. В январе срок отправки диска в печать передвинули на август, а чуть позже и вовсе на октябрь. Надеемся, что времени до осени этого года хватит для завершения разработки.




Сигнал о спасении передан. Осталось отбить несколько вражеских атак до прибытия вертолета.

По ходу прохождения игры ты будешь узнавать подробности ужасной катастрофы, а также новые детали биографий квартета бойцов. Оказывается, вирус распространился через водопровод. Герои не подхватили заразу благодаря удачному стечению обстоятельств. Так, во дворе коттеджа Зои была вырыта артезианская скважина, и воду из-под крана девушка не использовала. Спятивший Билл жил в специально оборудованном бункере. Льюис, как и подобает менеджеру среднего звена, питался на работе колой и чипсами. Френсиса за два дня до катастрофы упекли в КПЗ за пьяную драку в баре и не давали воды из-за того, что он избил полицейского.

Изначально планировалось наделить каждое действующее лицо уникальными боевыми способностями. Так, Зои должна была умело управляться со снайперской винтовкой и точнее всех стрелять из двух пистолетов, а Билл – виртуозно использовать дробовик и хорошо знакомую по Вьетнаму штурмовую винтовку M16. Однако со временем разработчики пришли к выводу, что лучше всего причесать всех персонажей под одну гребенку.

В начале каждой кампании (всего их запланировано четыре: две развернутся в городе, еще две – в сельской местности) арсенал игрока выглядит следующим образом: пистолет, «Узи» или помповое ружье, немного патронов, самодельная взрывчатка или коктейли Молотова, аптечка.

На уровнях полно укрытий, где можно перевести дух и пополнить иссякшие припасы. Найти более мощное оружие (штурмовая винтовка M16, охотничье ружье с оптическим прицелом и автоматический дробовик) также несложно. Кстати, подобравшихся слишком близко вражин всегда можно успокоить не только пулей, но и, например, прикладом.

БУМЕР, КУРИЛЬЩИК И КО

В каждой кампании перед героями ставится одна и та же задача: необходимо с боем прорваться к радиостанции, связаться с военной базой и держать круговую оборону до прибытия вертолета со спасателями. Сделать это не так-то просто: повсюду шастают толпы голодных зомби. Авторы взяли за основу живых мертвецов из фильма «28 дней спустя» английского режиссера Дэнни Бойла (Danny Boyle). В отличие от своих собратьев из классических лент Джорджа Ромеро (George A. Romero) они умеют бегать, преодолевать небольшие препятствия и перелезать через заборы. Стрелять прыткому покойничку в голову необязательно – достаточно пары-тройки пуль в грудь. Куда сложнее справиться с четырьмя мутантами под управлением команды-соперницы. Первого зовут Бумером. Покрытый с ног до головы бородавками симпатяга с непомерно раздутым животом обожает выплескивать на жертв содержимое своего желудка, на запах которого сбегаются все зомби из ближайших окрестностей. Если выстрелить в медлительного Бумера с близкого расстояния, он обдаст тебя ядовитой красной жидкостью. Курильщик длинным языком вытаскивает игроков из укрытий, валит их на землю и душит не хуже питона. В ближнем бою он выпускает облако дыма, в котором нельзя разглядеть даже очертаний напарников и сложно вести переговоры из-за сильного кашля. Охотник умеет быстро бегать, карабкаться по стенам, прыгать на большие расстояния и сливаться с окружающим пейзажем. Он может внезапно сигануть с крыши на голову и острыми когтями изрубить человека в капусту. Самого опасного мутанта кличут Танком. Он выдерживает несколько десятков автоматных очередей, проламывает стены, швыряется сорванными с петель дверьми, кусками бетонных плит и стоящими на улицах автомобилями. Чтобы не нарушить хрупкий баланс, разработчики позволяют использовать здоровяка в сражениях 4 на 4 только ближе к концу уровня. Если Танк долгое время стоит без дела, он стремительно теряет здоровье.

На третьем и четвертом уровнях сложности на помощь к зомби и мутантам приходит управляемая искусственным интеллектом Ведьма. Худощавой черноволосой тетеньке в трусах и оборванной майке достаточно коснуться бойца рукой, чтобы тот замертво упал на землю.

ВМЕСТЕ МЫ СИЛА

Все зараженные прекрасно ориентируются в темноте и снабжены датчиками движения, которые позволяют видеть противников сквозь стены. Красные контуры исчезнут с экрана только в том случае, если люди замрут на месте, выключат фонарики и перестанут болтать. Чтобы игрокам было удобно координировать свои действия, разработчики придумали систему диалогов. Три кнопки активируют специальные меню с расположенными по кругу девятью фразами. В первом сосредоточены команды, во втором – вопросы и ответы, в третьем – предупреждения. О некоторых действиях персонажи объявляют автоматически. Прежде чем сменить обойму, твой напарник крикнет «Я перезаряжаюсь», а завидев мутанта, он громко произнесет, что за тварь перед ним.

Всего записано свыше 4 тысяч реплик, примерно по тысяче на брата. В одной и той же игровой ситуации Зои произносит одинаковые по смыслу, но различные по звучанию фразы. В первом случае она крикнет «Мне нужна помощь!», во втором «Мамочка, спасите!», а в третьем просто закричит от страха.

Бумер даже не заметил, как четверо героев поднялись на крышу ангара и уже готовы дружно по команде изрешетить его надутый трупными газами живот.

ШЕСТЬ ЛЕТ ВМЕСТЕ

Valve Software располагается в Вашингтоне, а Turtle Rock Studios – в Лос-Анджелесе, но это нисколько не мешает двум компаниям тесно сотрудничать друг с другом вот уже шесть лет. С 2002 по 2004 год специалисты из Turtle Rock Studios участвовали в создании сетевой части многострадальной Counter-Strike: Condition Zero, а затем делали карты для Counter-Strike: Source. Набравшись опыта, разработчики анонсировали свой первый самостоятельный проект – Left 4 Dead.

САМ ПОГИБАЙ, А ТОВАРИЩА ВЫРУЧАЙ

Расположенные в нижней части экрана иконки информируют о положении дел у твоих напарников. Даже если один из героев отбился от команды, его легко найти благодаря сканирующему через стены зеленому силуэту. Чем больше крови потерял игрок, тем он медлительнее. Если у раненого не осталось аптечки, ты можешь поделиться с ним своим запасом медикаментов. Падение индикатора здоровья до нулевой отметки еще не означает, что настала пора читать молитву за упокой. В этот момент ты просто падаешь спиной на землю и даже можешь стрелять из пистолета.

У боевых товарищей есть несколько секунд, чтобы спасти твою жизнь. Убитые герои оживают на другом конце карты в небольшом помещении (узкая комнатка, тесный платяной шкаф или туалет). Чтобы вернуть тебя в строй, напарникам надо отворить запертую снаружи дверь. Вроде все легко и просто, но есть пара нюансов. Во-первых, на одном уровне можно возрождаться лишь трижды (дальше разрешается наблюдать за событиями в качестве зрителя). Во-вторых, очередное ранение автоматически становится смертельным, так что воскресших товарищей надо беречь как зеницу ока.

Прежде чем взять в свою команду того или иного бойца, ты можешь изучить его послужной список. Стальные мозги внимательно следят за ходом сражений и регулярно вносят поправки в личную статистику игроков. За стрельбу по своим делают выговоры (опцию friendly fire выключить нельзя). Если кто-то поделился с раненым аптечкой или спас чью-либо жизнь, ему полагается награда. В разделе «Достижения» фиксируются самые яркие подвиги. Например, прохождение уровня без единой царапины.

САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

Разработчики уверяют, что им удалось обойтись без скриптов. На протяжении 20 уровней продвинутая система A.I. technology v2.0 самостоятельно режиссирует боевые сцены: определяет количество противников в зависимости от мастерства геймеров и по своему усмотрению расставляет на карте группки зомби. Прохождение одной карты занимает от 40 минут до часа. Получается, что на четыре кампании уйдет 14–20 часов.

Left 4 Dead создается на базе последней модификации Source Engine. Сотрудники Turtle Rock Studios прекрасно понимают, что движок от Valve Software не в состоянии на равных тягаться с мощным Unreal Engine 3, и поэтому уделяют повышенное внимание деталям. Квартиры переполнены всякой всячиной: перед дверью лежит простенький половичок, в центре зала на ковре – стол и стулья, на оклеенных обоями стенах висят картины, по углам расположились большие шкафы. Да, кое-где не хватает полигонов, местами встречаются огрехи с освещением, но это не портит в целом приятного впечатления от графики.

Сейчас нельзя со стопроцентной уверенностью утверждать, что Left 4 Dead станет бесспорным хитом. С одной стороны, у многообещающего творения Turtle Rock Studios есть шансы перевернуть наше представление о том, как должен выглядеть современный FPS, и определить вектор развития жанра на несколько лет вперед, как это в свое время сделали авторы легендарной Counter-Strike. С другой – вряд ли всем, кто до недавнего времени не спешил покупать сетевые FPS, понравятся сражения людей с зомби и мутантами, да и не каждый фанат той же «Контры» согласится променять свою любимую игру на нечто новое. **PG**

НЮХ НА ТАЛАНТЫ?

Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) настолько уверен в успехе Left 4 Dead, что рискнул потратить круглую сумму на покупку команды разработчиков. 10 января 2008 года глава Valve Software с гордостью объявил о том, что Turtle Rock Studios вошла в состав его компании. Гейб подчеркнул, что авторы игры – профессионалы и прекрасно знают, что нужно для создания настоящего хита, поэтому он не видит смысла докучать разработчикам своими советами.

Когда-то этот лысый дяденька был добропорядочным гражданином.

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

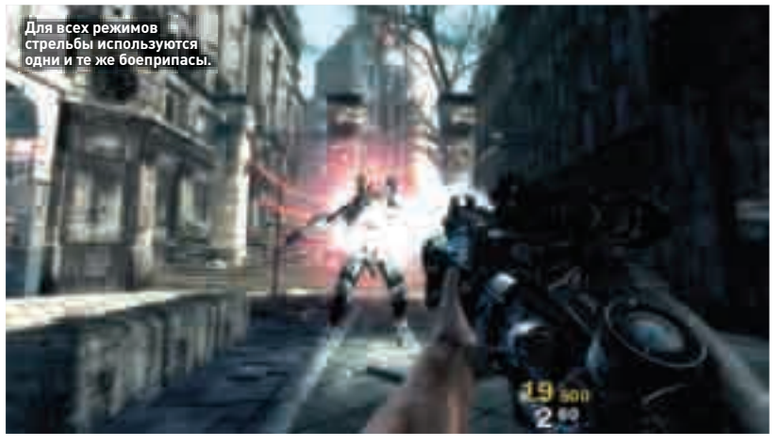
THEY

НАШЕСТВИЕ КОСМИЧЕСКИХ ПРИЗРАКОВ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
IMC
РАЗРАБОТЧИК
Metropolis Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.they-thegame.com
ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Семь лет назад, 13 июля 2001 года, в США состоялась премьера фильма «Последняя фантазия: Духи внутри» (Final Fantasy: The Spirits Within). Коммерчески успешным проект не был, но собственную армию поклонников завоевал. Многим из них пришлась по вкусу свежая на тот момент идея о необычных врагах человечества. Если фантасты традиционно обрушивают на многострадальных землян полчища зомби или кровожадных «чужих» всех мастей, то в картине Хиронобу Сакагути (Hironobu Sakaguchi) люди воюют с призраками инопланетной расы. Полупрозрачные бесплотные твари не выпускают жертвам внутренности и не стремятся откусить им голову – они сразу пожирают душу.

Сходство монстров из шутера They с вышеописанными внеземными духами поражает. Та же мешанина клыков и щупалец, прозрачные, почти незримые туши, инопланетное происхождение. Однако разработчики из студии Metropolis Software не выдают своих секретов и как заведенные твердят, что черпали вдохновение исключительно из телесериалов. Их мистическая история взращена на традициях пресловутых «Секретных материалов» (X-Files), набившего оскомину «Остаться в живых» (Lost) и менее заезженных «Героев» (Heroes).



Для всех режимов стрельбы используются одни и те же боеприпасы.

«ТЕРМИНАТОРЫ» С ЧУЖИМИ МОЗГАМИ

Добро пожаловать в 2012 год! Чувствуй себя как дома, ведь с прогнозом на будущее мы давно знакомы. Все традиционно плохо: занозой в пятой точке мирового сообщества на этот раз стали террористы, подтачивающие могущество великих держав. И быть бы They криминальным шуте-

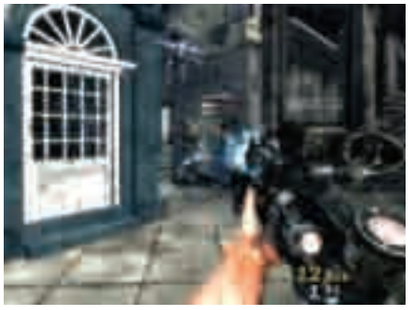
Мешанина клыков и щупалец, прозрачные, почти невидимые туши – кто эти существа, нам и предстоит выяснить.

Факты

20 часов фантастических приключений

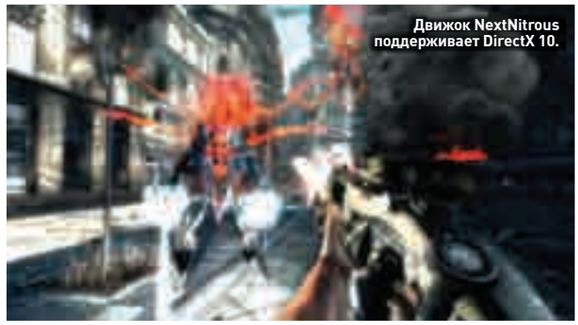
2 сетевых режима – Deathmatch и Team Deathmatch

1 универсальная «пушка» на всю игру



ОРУЖИЕ КАК СРЕДСТВО САМОВЫРАЖЕНИЯ

Модернизации оружия авторы They уделяют столько же внимания, сколько создатели Need for Speed Carbon – тюнингу автомобилей. Ты волен не только менять и расширять функции «пушки», но и колдовать над ее внешним видом. Раскрась затвор, нанеси рисунок на приклад, задекорируй ствол – облик смертоносного устройства зависит исключительно от дизайнерского замысла игрока. Испытать свое творение в действии можно на специальном стрельбище.



Движок NextNitrous поддерживает DirectX 10.

ром, не появись на сцене новые враги. В один «прекрасный» день, когда ничто, кроме очередной выходки экстремистов, не предвещало беды, на Землю свалились загадочные роботы. Механические твари принялись самозабвенно крушить все вокруг, не проявляя признаков интеллекта. Однако, как показали наблюдения, одни киборги вели себя разумнее других. Тогда-то и были замечены странные полупрозрачные существа, восседающие верхом на «терминаторах» и руководящие ими. Кто они, откуда прибыли и чего хотят, тебе и предстоит выяснить, добывая информацию в ожесточенных сражениях.

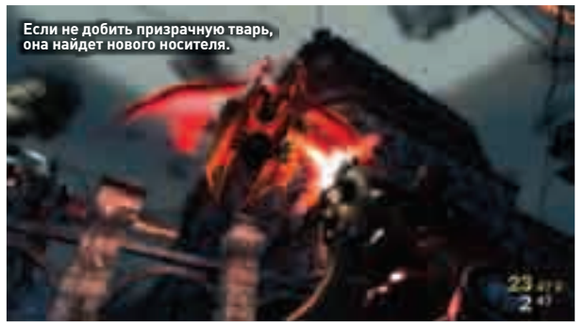
Обезвредить врага можно двумя способами: вывести из строя саму жестянку или уничтожить наездника. В первом случае тварь отправится на поиски нового носителя, во втором киборг превратится в безмозглую груду металла – правда, вооруженную. От его беглой стрельбы легко спрятаться, главное – не ошибиться с выбором укрытия, поскольку хлипкая преграда мгновенно разлетится на куски, а незадачливого бойца еще и поранит осколками.

За это брутальное великолепие отвечает графический движок NextNitrous. Уже на ранней стадии разработки он демонстрирует качественное освещение и достойную интерактивность. В ходе сражений в стенах появляются дыры, а отдельные здания рушатся. За рассыпавшейся кладкой нередко скрыт стратегически важный проход или секретные бонусы (дань уважения родоначальникам жанра).

ВОЗЛЮБИ ОРУЖИЕ СВОЕ

В стенах здесь спрятаны не бесполезные стекляшки, а весьма полезные примочки для оружия. Модернизация табельного ствола стала едва ли не главной особенностью проекта: авторы предусмотрели сотни всевозможных апгрейдов. Разумеется, все сразу использовать нельзя, поэтому каждый игрок формирует собственную уникальную коллекцию разнообразных приспособлений. Оружие, по замыслу создателей, должно стать для геймера настоящим «боевым товарищем».

При этом никаких пугающих новшеств в интерфейсе не предвидится: к цифрам от 1 до 0 привязываются не отдельные ружья и пулеметы, а разные функции одной навороченной «пушки». Какими они будут, ты решаешь сам – никто не мешает тебе соорудить снайперскую винтовку, стреляющую гранатами, или пистолет, замораживающий врагов. С боеприпасами ни в том ни в другом случае проблем не возникнет – в игре используется лишь один вид специальных «энергетических пуль». У разработчиков остается еще около года, чтобы довести эту многообещающую систему до ума и качественно оптимизировать движок. Если они грамотно распорядятся временем, из They может выйти первоклассный шутер. **PG**



Если не добить призрачную тварь, она найдет нового носителя.

ТУМАННЫЙ АЛЬБИОН

Действие игры разворачивается на территории Англии, которая к 2012 году не претерпела существенных изменений. Разработчики уверяют, что многие достопримечательности, отдельные здания и целые улицы скрупулезно перенесены на экран из реального мира. Тем интереснее их разрушать! Правда, конкретных примеров авторы не приводят, а на скриншотах видны лишь серые руины да баррикады из мешков с песком. Надеюсь, нас не обманут.

Пришельцы атакуют и с земли, и с воздуха.

Массированная атака на величественный город воскрешает в памяти сцены из Gears of War.

Под управлением прозрачного «моллюска» киборг ведет себя тактически грамотно.

УАЗ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2

- 42 внедорожных соревнования в восьми регионах России.
- 4 дисциплины по реальным правилам: Джип-триал, Трофи-рейд, Джип-Спринт, Ориентирование.
- 39 автомобилей УАЗ: внедорожники в оригинальной заводской комплектации для самостоятельного тюнинга, автомобили специальных служб и эксклюзивные "прокаченные" прототипы.
- Реалистичная система тюнинга: передние и задние бампера, багажники, шноркели, защита фар и стекол, расширители арок, пороги, силовой каркас, огромный выбор резины от 31" до 38", десятки литых и кованых дисков, комплекты для боди-лифта и лифта подвески, дополнительный свет, чип-тюнинг двигателя и многое-многое другое.
- На всех трассах: реки и болота, ямы и канавы, грязевые ванны и колеи, завалы из камней и бревен, прочие "радости".
- Все необходимое для покорения виртуального бездорожья: лебедки, компрессоры, GPS приемники, пониженная передача, хабы, блокировки и многое другое.

Все подробности на сайте

РЕКЛАМА

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2
HUMMER®
EXTREME EDITION

- 15 современных автомобилей General Motors: HUMMER, Cadillac, Chevrolet, Saab и GMC. Все машины созданы по реальным чертежам.
- 5 прославленных американских пикапов: Chevrolet Avalanche, Chevrolet Colorado, Chevrolet Silverado, GMC Canyon и GMC Sierra.
- 2 международных чемпионата, 76 трасс в пяти реалистично воссозданных уголках земли: Крым, штат Невада, Исландия, озеро Мичиган и Египет.
- Весь спектр внедорожных препятствий, десятки тюнинг комплектов, сотни запчастей и многое другое.
- Интерактивный мир: агрессивные соперники, смена времени суток, влияние погодных условий на сложность прохождения трассы и так далее.

www.4x4game.ru

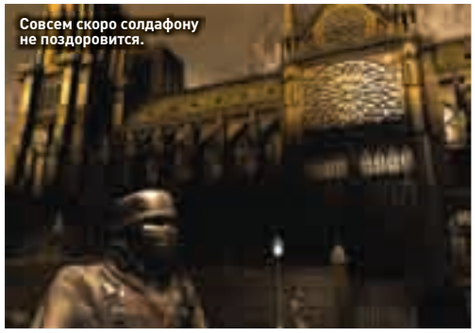
ASE

ИГРЫ ПОЛНОСТЬЮ СОВМЕСТИМЫ!

Установив "Полный привод 2: УАЗ" и "Полный привод 2: HUMMER. Extreme Edition", можно воспользоваться преимуществами обоих проектов и получить дополнительные возможности. Среди них - совместимость трасс: УАЗ сможет отправиться в путешествие по всему миру, а прославленные американские джипы будут покорять российское бездорожье.

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Незаметно проникнуть на секретный объект – для Виолетты раз плюнуть.


Совсем скоро солдафону не поздоровится.

Судя по всему, тени и освещение в Velvet Assassin будут потрясающие.

VELVET ASSASSIN

ОБАЯНИЕ ОБРЕЧЕННОСТИ

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Replay Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Replay Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.replaystudios.de/velvetassassin
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2008 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Виолетта Жабо, агент MI6 – прототип главной героини

О том, что такое война и сколько страданий она приносит, сегодня забыли. Геймеры принимают участие в лихих рейдах на базу противника в Call of Duty или Medal of Honor. Враг забавен и неказист, на каждом углу кричит «цурюк!» и «инглендер!», с готовностью мрет от выстрела в пятку и трусливо убегает, если попадается на глаза союзному морпеху, – красота! Но ничего общего с реальностью это не имеет.

На самом деле все было иначе, и подобные наскоки обычно заканчивались сокрушительным фиаско незадачливых смельчаков. Десятки жертв ради одной-единственной бумажки – во времена тотального дефицита живой силы роскошь непозволительная. Не удивительно, что едва ли не самые важные задания выполнялись диверсантами, разведчиками и шпионами: незаметно проникнуть в штаб врага и устранить талантливого военачальника, выкрасть информацию грядущего наступления, раздобыть данные о технике... Бойцам невидимого фронта и посвящена Velvet Assassin.

Главную героиню зовут Виолетта Саммер, она – специальный агент британской разведки. MI6 то и дело посылает девушку на опасные задания. В молодой, красивой, ладно сложенной мисс Саммер при всем желании не разглядеть шпионку. Ее карьера складывается на редкость удачно. Как обычно и случается, до первого провала. Виолетту арестовывает немецкая контрразведка и приговаривает к смертной казни. Все, что происходит в игре, – ее воспоминания, которые посещают Виолетту во время долгих ночей в палате вражеского лазарета.
Завязка, что и говорить, впечатляет: немецко-фашистский лагерь, заранее известный финал настраивают игрока на минорный лад. Соответствует общей картине происходящего и визуальный ряд: темный, гнетущий. Действительно, хеппи-энда ждать не стоит. Настоящая Виолетта – по фамилии Жабо (именно она является прототипом главной героини) – погибла от рук фашистских палачей в 1945 году в возрасте 23 лет. Velvet Assassin рассказывает ее историю, пусть и приукрашенную.

Неужели нас ждет первый серьезный стелс-экшен за долгое время?
По заявлениям разработчиков, игровой процесс во многом напоминает Tom Clancy's Splinter Cell – с поправкой на сеттинг и пол протагониста. Нас также ждут аккуратные вкрапления квестовых элементов, что пойдет проекту только на пользу. Девушка крадется по коридору, убирает охранников, обыскивает их, находит у одного записку с новым кодом к сейфу, в котором хранятся секретные ключи, открывает заветную дверь. Вырисовывается интригующая картина, отличная от той, что мы привыкли видеть в стелс-экшенах: вошел, спрятался, напал сзади, нажал кнопку, спас мир.
Первый же эпизод, показанный широкой публике, подтвердил: тривиальным клоном похождений Сэма Фишера Velvet Assassin назвать нельзя. Перед Виолеттой поставлена задача доставить дружественному офицеру, попавшему в плен, ампулу с цианидом. Как и многое в игре, это задание основано на реальных событиях. По пути девушка может выполнить несколько побочных миссий: взорвать хранилище

Хеппи-энда ждать не стоит: настоящая Виолетта – по фамилии Жабо – погибла от рук фашистских палачей в 1945 году в возрасте 23 лет.

Факты

3 страны: Германия, Франция, Польша

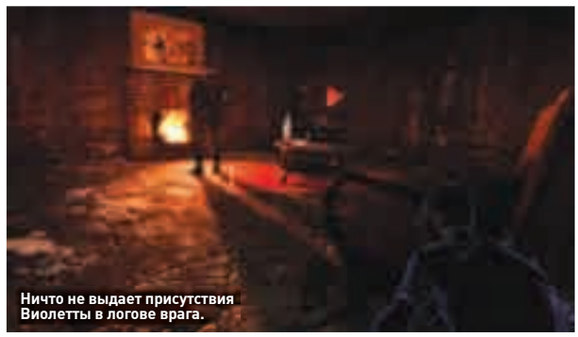
1 ампула с ядом в качестве спасения

1 укол морфия, и Виолетта – машина смерти

60 способов рукопашной расправы

ТЕНИ ПРОШЛОГО

Виолетта Жабо была захвачена в плен немецкими солдатами в июне 1944 года в результате устроенной на дороге засады. Жабо и ее товарищи отстреливались до тех пор, пока не кончились патроны. Так получилось, что в плен попала только она. В августе того же года Виолетту переправили (по злой иронии судьбы за два часа до планировавшейся операции по ее освобождению) в лагерь Равенсбрук, где за годы войны погибли 92 000 женщин. Ее пытали в течение нескольких месяцев. Виолетта Жабо погибла от рук фашистов в феврале 1945 года.



Ничто не выдает присутствия Виолетты в логове врага.

оружия, завербовать новых людей для британской разведки. Чем больше заданий выполняет Виолетта, тем шире ее специальные возможности (пока объявлен лишь Morphine Mode, местный аналог Bullet Time). Правда, и он реализован весьма необычно: в особо тяжелые моменты Виолетта может ввести себе морфий, что приведет к довольно сюрреалистическим последствиям: шпионка, во что бы она ни была одета до этого, окажется облаченной в свою больничную пижаму; появится кровавый туман, окружающая действительность застынет, словно кисель, а время до предела замедлит свой бег.

Соответствует размаху игры и арсенал главной героини – только способов умертвить противника голыми руками насчитывается более 60! Бесшумно выныриваем из тени, змеей устремляемся к солдату, нажимаем заветную кнопку – и Виолетта выполняет очередной прием. Чем дальше игрок продвигается по сюжетной линии, тем изощреннее и стремительнее становятся смертоносные атаки (высший пилотаж – подкрасться вплотную к бойцу элитного подразделения, выдернуть чеку гранаты, висящей у него на поясе, и бесшумно раствориться за его спиной). Ах, если бы и другие уловки Виолетты были столь же элегантны!..

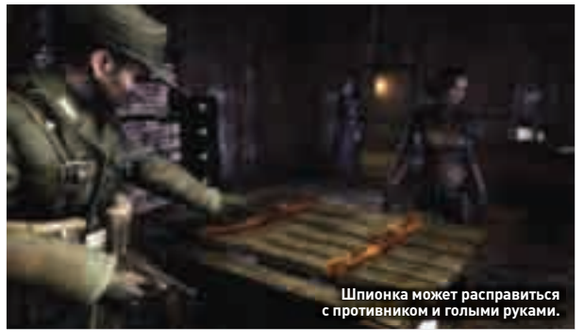
Выглядит Velvet Assassin на удивление реалистично: немецкие солдаты лишены обычной гротескной карикатурности и выглядят устрашающе. А какое здесь освещение! Художники явно испытывают слабость к эффектным картинам восходов и закатов. Как впечатляюще смотрится Виолетта на фоне скрывающегося за горизонтом солнца! А скриншоты темных коридоров пробирают до дрожи. Как это будет выглядеть в игре, даже страшно представить.

С нетерпением ждем сентября, на который намечен выход Velvet Assassin: если мы и не получим хит первой величины, то уж точно вправе рассчитывать на крепкую сюжетную драму с реальной исторической фигурой в главной роли. **PG**

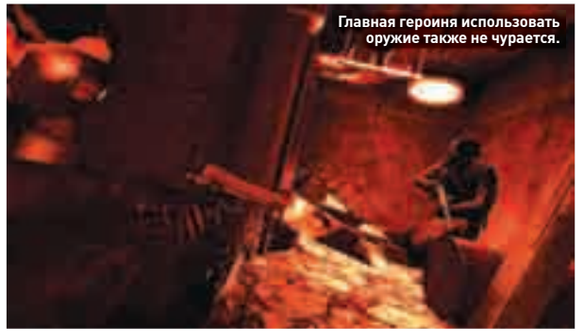
ВЗГЛЯД СО СТОРОНЫ

За свою короткую жизнь Виолетта Жабо успела выйти замуж и родить ребенка. Ее дочь Таня жива до сих пор. Когда было объявлено о выходе игры, Татьяна попросила выслать ей копию игры для ознакомления. Разработчики ответили, что главная героиня – не Виолетта Жабо, а собирательный образ всех храбрых девушек, сражавшихся против фашизма, но на просьбу обещали откликнуться. Таня сообщила: ей приятно осознавать, что жизнь ее матери была отдана не зря и что ее подвиг до сих пор живет в памяти соотечественников.

Виолетта может использовать любой объект в качестве укрытия.



Шпионка может расправиться с противником и голыми руками.



Главная героиня использовать оружие также не чурается.

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

Укрытия теперь играют важную роль.

Если в несущей стене появится слишком большой пролом, все здание может обрушиться.

Тотальное разрушение всего и вся авторы сделали главной особенностью игры.

RED FACTION: GUERRILLA

МАРСИАНСКИЕ ШАХТЕРЫ БЕЗ БОЯ НЕ СДАЮТСЯ

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
РАЗРАБОТЧИК
Volition
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 12
ДАТА ВЫХОДА
2009 год
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Мэт Фледжел (Matt Flegel), главный художник

Борьба марсианских шахтеров за сокращение рабочего дня и повышение зарплаты началась шумно, весело и с огоньком – как всякая игровая революция. Беспрецедентная интерактивность, позволяющая сровнять с землей пол-уровня, и широкий выбор транспортных средств вскружили голову поклонникам шутеров – они с ходу записали Red Faction в фавориты. Однако со второй частью разработчики дали маху. Стремясь ковать железо, пока горячо, они слепили Red Faction 2 всего за год. С экзотичного Марса авторы перенесли действие на скучную Землю, большую часть уровней закатали в непробиваемый бетон и вдобавок ампутировали мультиплеер. Одним словом, проект провалился.

Поле боя после ожесточенного сражения.

Однако урок был усвоен – с третьим эпизодом издательство THQ и студия Volition торопиться не стали. Хотя работы над игрой идут уже четыре года, первые слухи о нем появились лишь в 2007 году, а официальный анонс состоялся в феврале 2008-го. К этому времени авторы успели смастерить новый графический движок и полностью пересмотрели игровую механику. Новая серия разительно отличается от предшественниц.

ВЕСЬ МАРС КАК НА ЛАДОНИ

В центре внимания вновь оказалась Красная планета, ставшая полноценной земной колонией. Правда, за полвека, отделяющие события Guerrilla от опереточных страстей Red Faction 2, жизнь здесь не стала легче. На смену деспотам из пресловутой корпорации Ultor пришли угнетатели из военного корпуса Earth Defense Force (EDF). Наша задача не изменилась – учинив переворот, свергнуть ненавистную власть. Опыт имеется, так что проблем не должно быть. Главное – не растеряться от размаха происходящего. Вместо узких коридоров и тесных комнатушек повстанца ждут открытые пространства. И пусть путешествие от полюса до полюса пока откладывается, гигантские уровни все равно вызывают благоговейный трепет. На безжизненных когда-то пустошах выросли огромные города и небольшие поселения, которые разрешено посещать в любом порядке. Отправиться на разборки в старую шахту, устроить засаду в горах, устранить

Вместо узких коридоров и тесных комнатушек повстанца ждет целая планета – гуляй на все четыре стороны.

Факты

1 граната заменяет ключ от запертой двери

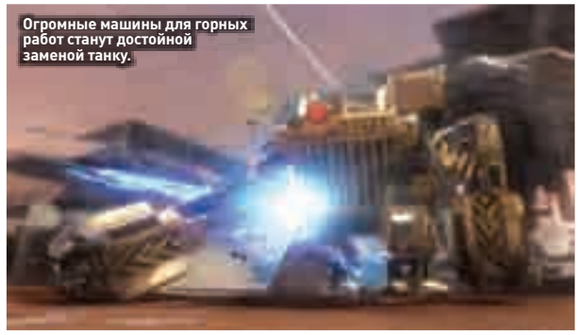
1 повстанец может разнести пол-Марса

4 года идут работы над третьей частью серии

50 лет прошло после событий Red Faction 2

ПАРТИЗАНСКИЙ ИНВЕНТАРЬ

Особое место в арсенале марсианского повстанца отводится под разнообразные взрывчатки. Разработчики уже продемонстрировали в деле гранаты, ракетомет и мины-липучки. Правда, новичкам разрешено пользоваться лишь оружием пролетариата – шахтерской кувалдой. С ее помощью тоже можно рушить стены и даже убивать спрятавшихся за ними врагов. Также нас ждет внушительный автопарк, состоящий из танков, багги, реактивных ранцев и другой футуристической техники.



Огромные машины для горных работ станут достойной заменой танку.

«заказанного» чиновника – ты сам решаешь, когда и за какое задание браться. Однако планировать действия нужно с умом, поскольку миссии тесно связаны между собой. Например, стоит в одном эпизоде разрушить коммуникационные башни, как в другом враг не сможет вызвать подкрепление. Идея не нова, но все равно приятно.

ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА

На смену фирменной технологии Geo-Mod пришел привычный физический движок Havok, который разработчики используют на полную катушку. Описывая систему деформации зданий, они проводят аналогии с Crysis и Mercenaries 2: World in Flames, подчеркивая, что масштабы разрушений будут гораздо больше. Чтобы попасть в помещение, не обязательно искать дверь: герой запросто может продырявить стену или пол. Но нужно быть аккуратным: если повреждения окажутся критическими, хлипкая постройка рухнет. Движок просчитывает прочность деформированной конструкции, и если в несущей плоскости появляется большой пролом, все сооружение, подчиняясь законам физики, превращается в руины.

Впрочем, возможен и обратный процесс. В арсенал повстанца входит уникальное устройство, с помощью которого он восстанавливает разрушенные объекты. Авторы пока не удосужились объяснить, для чего это нужно, но догадаться нетрудно. Ведь в отличие от предыдущих частей серии на мир Red Faction: Guerrilla мы смотрим от третьего лица. Это влияет на тактику боевых действий: чтобы выжить в перестрелке, следует активно использовать укрытия. А где герою прятать свое бренное тело, если кругом одни обломки? Тут-то, по всей видимости, и пригодится «восстановительный» аппарат.

Всего перечисленного хватает, чтобы вернуть сериалу доброе имя. Разработчики не стали цепляться за пережитки прошлого и учинили радикальную модернизацию, которая непременно пойдет серии на пользу. Другое дело, что и маститых соперников у проекта хоть отбавляй, но здоровая конкуренция, надеемся, лишь подстегнет авторов. **PG**

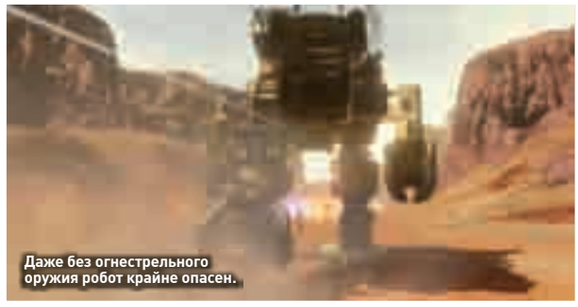
В Red Faction 2 многопользовательского режима не было.

СЕТЕВЫЕ ВОЙНЫ

Разработчики учатся на собственных ошибках. В третьей части Red Faction вновь появится многопользовательский режим, подробности которого пока не раскрываются. Известно лишь, что на поле боя одновременно сойдутся до 12 (или все же 16?) игроков. Совместное прохождение сюжетной кампании не планируется.

В этом костюме марсианский партизан больше похож на пожарного.

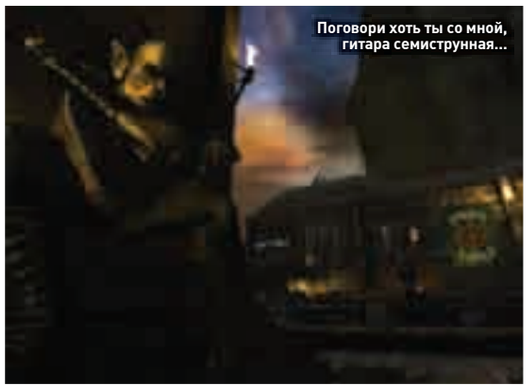
Пока не ясно, разрешат ли игроку лично управлять футуристическим истребителем.

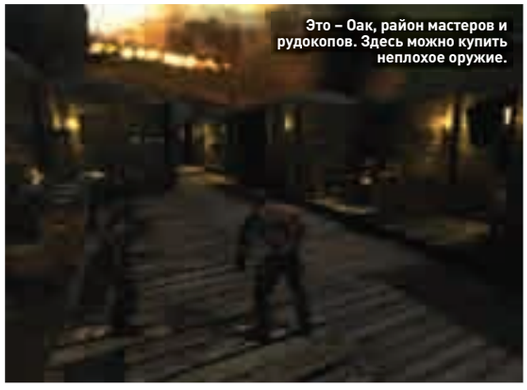


Даже без огнестрельного оружия робот крайне опасен.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ «ЗЕЛЕНЫЕ УШИ» КОЛПЦЕВ

Этим несознательным личностям придется преподать бесплатный урок фехтования.


Поговори хоть ты со мной, гитара семиструнная...


Это – Оак, район мастеров и рудокопов. Здесь можно купить неплохое оружие.

DUNGEON HERO

О ГОБЛИНЕ БЕДНОМ ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО

ЖАНР ИГРЫ
Action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ
Gamecock Media Group
РАЗРАБОТЧИК
Firefly Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.heroherohero.com
ДАТА ВЫХОДА
Март 2009 года

Бедный-бедный гоблин. Под землей не жизнь, а сплошное мучение – ни солнца, ни витаминов. Зеленому горемыке приходится вечно сидеть в темноте, в плохо проветриваемых помещениях с гадкими крысами да ядовитыми пауками. От такой житухи волей-неволей взвоешь, а тут еще эти герои постоянно наведываются – румяная деревенщина. И каждый норовит разграбить семейную кладовочку, забрать самое дорогое. Почему никто, кроме Firefly Studios, не задумывается, что у гоблина могут быть родственники, старушка-мама? Что он, урукхай какой-то, без роду и племени?

ДЕТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Что такое классическое подземелье? Это темные, унылые коридоры и залы с примитивной планировкой. Монстры там водятся безликие – тряпочные и совершенно бездушные истуканы. В промежутках между боями им только и остается, что подпирать собой осклизлые стены да таращиться на груды сокровищ. Так было всегда. Но с выходом Dungeon Hero многое изменится. Англичане из Firefly Studios, которые уже успели прославиться своей средневековой градостроительной стратегией Stronghold и космической RTS Space Colony, нынче пробуют себя на ниве создания ролевых игр. Их новый проект Dungeon Hero – очередная (но, надеемся, не рядовая!) action/RPG с видом от третьего лица. Замки и космические базы остались в прошлом. Действо переместилось глубоко под землю, в густонаселенный гоблинский мегаполис Голдстар, который станет базой и временным приютом протагониста.

Кто же он? О нет, не гоблин. Не будьте наивными, господа, что может сделать несчастный карлик с тройкой по физкультуре? Для великих свершений нужен настоящий герой – в два метра ростом и с пудовыми кулаками. Вот гоблины и наняли спасать их тщедушные, противные тельца головореза из человеческого рода. Но, спрашивается, зачем зеленокожим потребовалась чья-то помощь?

Дело в том, что местные шахтеры докопались до самой преисподней, и теперь над Голдстаром нависла угроза уничтожения. Самое время отправиться в опасное путешествие. Ведь Голдстар далеко не единственное подзем-

На что способен несчастный гоблин с тройкой по физкультуре? Для великих свершений нужен настоящий герой. Человек!

Факты

1 гоблинская столица

4 городских района

300 уникальных навыков

ПОДЗЕМНАЯ ГЕОГРАФИЯ

Голдстар делится на четыре района. Первый, Берч, – место, где сосредоточены главные гоблинские святыни и храмы. Кстати, зеленокожие поклоняются матери-природе и выращивают на плантациях подземные деревья. Район Грейс – настоящая свалка, там собирается гоблинское отребье, жулики и нищие. Мастера и землекопы поселились в районе Оак, а купцы обосновались в Уиллоу, центре торговли и коммерции.

ное поселение. Существуют и другие. Например, владения клана Красного глаза, территория враждебная и опасная. Если с жителями Голдстара еще можно договориться, то с провинциалами на мировую не пойдешь. Они понимают лишь язык оружия.

У ГОБЛИНОВ В ГОСТЯХ

Dungeon Hero – это не Overlord, где можно покурить в сторонке, пока твои приспешники разбираются с очередным оппонентом. Здесь все придется делать не только собственноручно, так еще без какой-либо магии. Зато разработчики придумали множество боевых приемов и эффектных комбо. Причем во время поединков нам позволят использовать подручные предметы, различный инвентарь, стулья, столы и другую мебель. При желании можно обойтись и голыми руками, коленями, локтями и даже головой. Количество приемов и их комбинаций обозначается трехзначным числом. Ты уже прикидываешь, как их запомнить? Не торопись: бои будут предельно автоматизированы. После поставленного блока нам предложат несколько наиболее уместных вариантов атак, а игроку останется лишь сделать выбор.

И пусть тебя не пугают мрачные скриншоты. Dungeon Hero – игра несерьезная, юмористическая, пародийная, вроде забавной RPG от InXile Entertainment Bard's Tale. Согласись, здорово прогуляться по улицам гоблинского города, посмотреть на быт зеленокожих, узнать, чем живут обитатели подземелий. Как ходят по магазинам, посещают эскулапа, пьянствуют в пабах и бьют друг другу физиономии. Ведь они общаются, травят байки и, наверное, признаются в любви своим зеленым подругам, так же как и люди. Авторы стремятся создать особую атмосферу сказочного города, мир, не похожий на другие. Получится или нет – узнаем лишь весной следующего года. За ближайшие 10 месяцев игра наверняка преобразится; появятся новые навыки и умения, увеличатся игровые площади. Следи за новостями и готовься к путешествию в подземелья. Будет весело. **PG**

На спине героя можно разглядеть шрамы и вены. Вот это детализация!

ЗЕЛЕНЫЕ БРАТЬЯ

Гоблины в Dungeon Hero не сильно отличаются от людей. Обитатели Голдстара ходят на работу, служат в армии, женятся, воспитывают детей. В городе есть врачи и кулинары, ювелиры и оружейники. Зеленокожие даже приручили монстров (троллей и огров) и используют их для выполнения самой тяжелой работы.

Вытрезвитель или общага? Нет, все-таки лечебница.

Типичная гоблинская квартира. Чашки, ложки и чайник со свистком. Все как у людей.

30 ИГРОВЫХ РЕКОРДОВ ГИННЕССА.

ТЕКСТ:
РОМАН ЕПИШИН

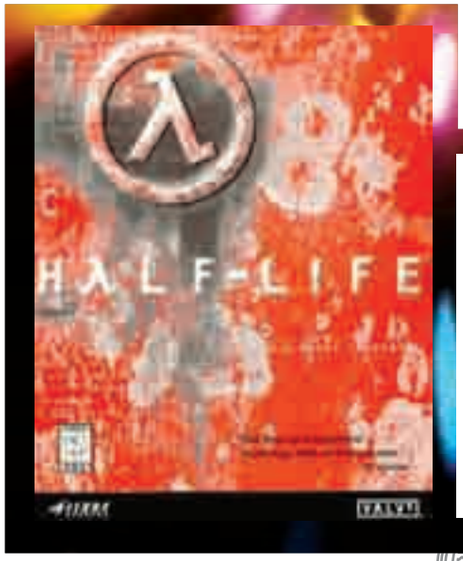
В 1951 году сэр Хью Бивер (Hugh Beaver), будущий управляющий пивоварни Гиннесса, отправился на охоту, где у него разгорелся жаркий спор с друзьями. Приятели пытались выяснить, кто летает быстрее – золотистая ржанка или рябчик. Эта без преувеличения судьбоносная дискуссия надоумила сэра Бивера создать книгу, которая бы отвечала на подобные вопросы.

Идея претворилась в жизнь четыре года спустя – 27 августа 1955 года, когда первое издание сборника всевозможных рекордов появилось в продаже. Уже к Рождеству Книга рекордов Гиннесса возглавила списки британских бестселлеров.

Свежий выпуск самого полного и достоверного перечня уникальных достижений появляется на свет ежегодно. Авторы не ограничиваются какой-то одной тематикой и публикуют все рекорды, прошедшие специальную проверку. В книге ты можешь найти информацию о самом высоком мужчине на Земле и узнать имя человека, дольше всех простоявшего на одной ноге, – Суреш Йоахим (Suresh Joachim) продержался в неудобной позе 76 часов 40 минут. Несколько лет назад на страницах издания появился раздел, посвященный рекордам в области электронных развлечений, но величайшим достижениям издателей, разработчиков и самих игроков уже не хватает в ней места.

Именно поэтому весной 2008 года была создана специальная версия знаменитой книги – «Мировые рекорды Гиннесса: геймерская редакция 2008» (Guinness World Records: Gamer's Edition 2008). В ней собраны рекорды, так или иначе связанные с разными платформами, компьютерными и видеоиграми, киберспортсменами и компаниями, занятыми в сфере электронных развлечений. Мы, в свою очередь, выбрали 30 самых значимых достижений, имеющих отношение к компьютерным проектам, и представили их в этом материале. Если ты сам не прочь установить рекорд, оставь заявку на сайте gamers.guinnessworldrecords.com и дерзай – пусть мир узнает нового героя!

САМЫЕ-САМЫЕ



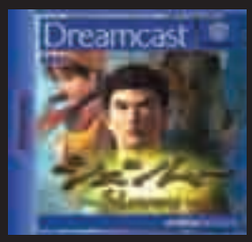
01

САМЫЙ ПРОДАВАЕМЫЙ ШУТЕР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

В ноябре 1998 года в свет вышел амбициозный экшен Half-Life, разработанный студией Valve Software. Игра стала абсолютным бестселлером в жанре шутеров от первого лица – по всему миру было продано 8 миллионов копий, а с учетом всех дополнений тираж сериала составил 16 миллионов. И это не считая проектов из сборника The Orange Box, куда входят Half-Life 2, Half-Life 2: Episode One, Half-Life 2: Episode Two, Portal и Team Fortress 2.

САМАЯ ДОРОГОСТОЯЩАЯ ИГРА В ИСТОРИИ

По стоимости разработки консольные проекты опередили игры для PC. На сегодняшний день самым дорогим считается приключенческий экшен Shen Mue для консоли Dreamcast. Издательство Sega потратило на его создание семь лет и 70 миллионов долларов. Однако не исключено, что в скором времени рекорд будет побит. Авторы фантастического боевика Too Human, анонсированного для Xbox 360, собираются вложить в свое детище 80 миллионов. Премьера будущего рекордсмена запланирована на август 2008 года.



02

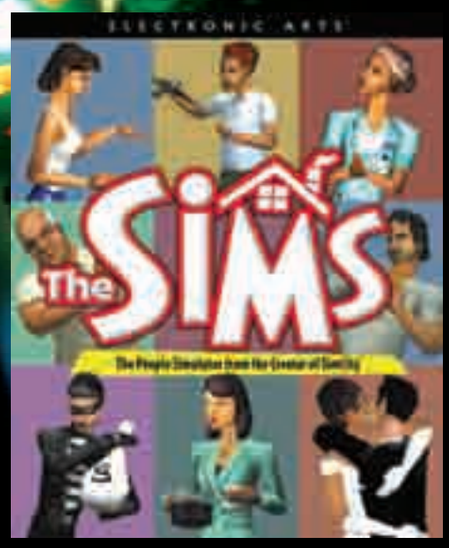
САМАЯ УСПЕШНАЯ ИГРОВАЯ МОДИФИКАЦИЯ

В марте 1999 года на сайте Planet Half-Life появилась секция, посвященная пользовательской модификации Half-Life: Counter-Strike. Превратить известный фантастический экшен в увлекательный сетевой шутер додумались двое студентов – Мин Ли (Minh Le) и Джесс Клифф (Jess Cliffe). Руководство студии Valve по достоинству оценило широту мышления энтузиастов и предложило обоим работу в компании. Counter-Strike дебютировала на PC в ноябре 2000 года и на сегодня является самой успешной игровой модификацией, разошедшейся по миру 9-миллионным тиражом.

03

САМАЯ ПРОДАВАЕМАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА

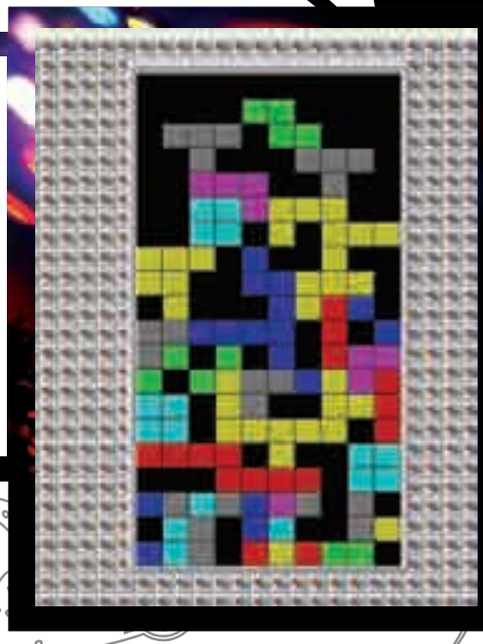
Выход «симулятора жизни» The Sims в 2000 году ознаменовал начало грандиозной «мыльной оперы», продолжающейся по сей день. За восемь лет игра разрослась до целого сериала, насчитывающего порядка 30 проектов. Общее число проданных копий перевалило за 100 миллионов, обеспечив бренду титул самого продаваемого симулятора. Оригинальная The Sims разошлась по миру 16-миллионным тиражом, став самой продаваемой компьютерной игрой в истории.



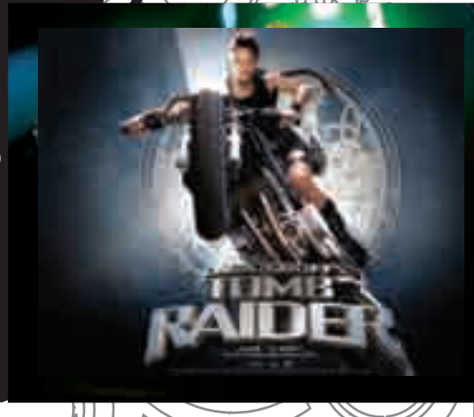
04

САМАЯ ПОРТИРУЕМАЯ ИГРА

В 1985 году советский программист Алексей Пажитнов написал программу развлекательной головоломки «Тетрис». Вообще, легендарный изобретатель трудился не забавы ради – он работал над искусственным интеллектом и проблемами распознавания речи. Но в ходе своих исследований «случайно» придумал игру, впоследствии распространившуюся по 55 различным платформам, включая сотовые телефоны. Самой дорогой копией «Тетриса» оказалась версия для консоли Sega Megadrive, купленная частным коллекционером за 8130 долларов, что составляет порядка 190 240 рублей. В настоящее время Алексей плотно занят в сфере электронных развлечений – разрабатывает головоломки для Xbox 360.



05



САМЫЙ УСПЕШНЫЙ ФИЛЬМ НА ОСНОВЕ ИГРЫ

В мировом прокате кинокартина «Лара Крофт: Расхитительница гробниц» (Lara Croft: Tomb Raider) собрала баснословную сумму: 274 703 340 долларов, став самым успешным фильмом на основе игры. Блокбастер дебютировал в 2001 году, а в 2003-м обзавелся продолжением, однако успех второй части оказался скромнее. «Лара Крофт: Расхитительница гробниц: Колыбель жизни» (Lara Croft: Tomb Raider: The Cradle of Life) закончила свое турне по кинотеатрам планеты с 156 505 388 долларами в копилке. Главную роль в обоих фильмах сыграла известная актриса Анжелина Джоли.

06

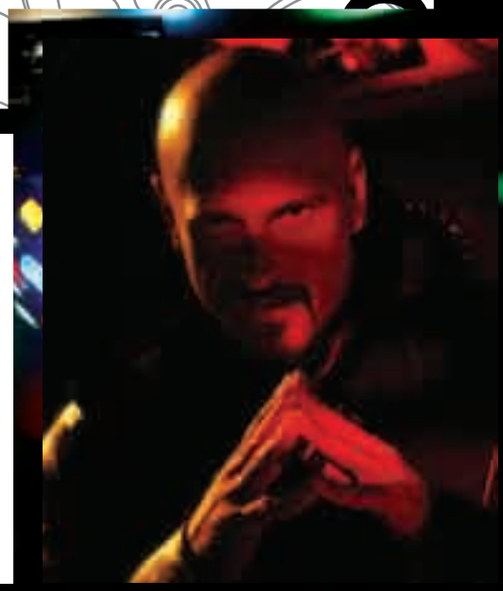
САМЫЙ ПРОВАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ НА ОСНОВЕ ИГРЫ

Самой убыточной из всех кинокартин, созданных на основе компьютерных игр, считается мистический боевик «Один в темноте» (Alone in the Dark), вышедший в 2005 году. Съемки фильма обошлись его создателям в 20 миллионов долларов, но за все время проката в кинотеатрах США он собрал лишь 5 178 569 долларов. Имя режиссера этого «хита» тебе наверняка известно – Уве Болл (Uwe Boll) прославился своими бестолковыми экранизациями знаменитых игр. Оглушительный провал «Одного в темноте» ничему не научил эксцентричного бракодела, и впоследствии он выдал еще несколько третьесортных «шедевров».

07

АКТЕР, ДОЛЬШЕ ВСЕХ СНИМАВШИЙСЯ В ИГРОВОМ СЕРИАЛЕ

Сериал Command & Conquer существует уже без малого 13 лет, и все это время роль Кейна в сюжетных видеороликах играет колоритный актер Джо Кукан (Joe Kucan). Примечательно, что годы мало отразились на его облике, поэтому в последнем эпизоде Command & Conquer 3: Kane's Wrath он выглядит так же, как в оригинальной Command & Conquer, вышедшей в 1995 году. Кукан не принимал участия лишь в разработке Command & Conquer: Generals с дополнением Rush Hour. Он также не появлялся на экране в Red Alert 2, зато лично режиссировал видеоролики.



08

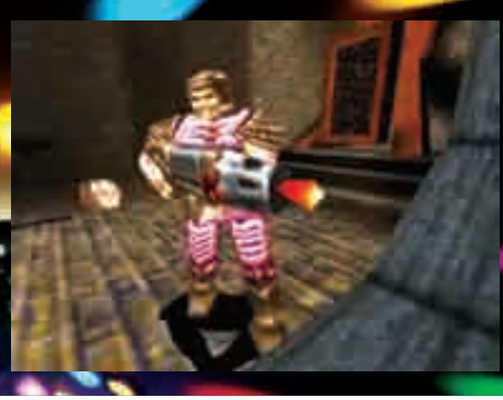
САМОЕ БОЛЬШОЕ ЧИСЛО ЗНАМЕНИТОСТЕЙ, ЗАДЕЙСТВОВАННЫХ В ИГРОВОМ СЕРИАЛЕ

Компания Rockstar побила все рекорды по числу задействованных в игре знаменитостей. Персонажей для разных эпизодов Grand Theft Auto озвучивали такие голливудские звезды, как Самюель Л. Джексон (Samuel L. Jackson), Джо Пантолиано (Joe Pantoliano), Майкл Мэдсен (Michael Madsen), Кайл Маклахлен (Kyle MacLachlan), Рэй Лиотта (Ray Liotta), Крис Пенн (Chris Penn), Айс-Ти (Ice-T), Аксл Роуз (Axl Rose), Дэннис Хоппер (Dennis Hopper), Роберт Лоджиа (Robert Loggia) и Берт Рейнольдс (Burt Reynolds). Также GTA: San Andreas является абсолютным рекордсменом по числу актеров, участвовавших в работе над одной игрой, – их набралось 339 человек.

09

ПЕРВЫЙ ПРИМЕР «МАШИНИМЫ»

Термин «машинима» возник в 1998 году – так называются фильмы, созданные на основе игровых графических технологий. Первой картиной в этом жанре стал боевик «Дневник Кемпера» (Diary of a Camper) от студии United Ranger Films. Используя движок шутера Quake, авторы сняли простенькую по современным меркам историю о том, как взвод десантников сражается с одиноким снайпером. Им в финале оказался Джон Ромеро, один из создателей Quake.



10

САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ ФИЛЬМ, СНЯТЫЙ НА ОСНОВЕ THE SIMS

Благодаря встроенному программному обеспечению поклонники The Sims 2 могут создавать собственные фильмы на основе любимой игры. На сайте YouTube размещено множество оригинальных роликов, но самым популярным из них официально признан «Туалетный этикет» (Male Restroom Etiquette) от студии Zarathustra. На момент подготовки этого материала его посмотрел 4 649 601 человек. Фильм рассказывает о том, как опасны для человечества праздные беседы в мужском туалете.

11

САМЫЙ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ РОЛИК В ИГРЕ

Традиция завлекать игроков красочными видеовставками в западных проектах постепенно отмирает. Создатели предпочитают развивать сюжет по ходу дела или в небольших сценках между миссиями. Однако японские разработчики до сих пор хранят верность старым приемам, им же принадлежит данный рекорд. Самый продолжительный ролик был зарегистрирован в шпионском экшене Metal Gear Solid от компании Konami. Финальная сцена, в которой герой уничтожает главную угрозу человечеству, длится 15 минут 17 секунд.

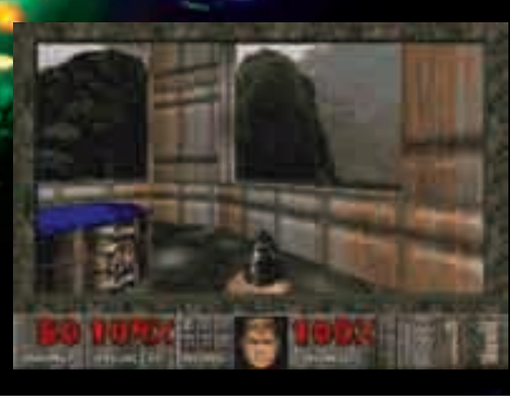
ПЕРВАЯ КОНСОЛЬ, ЗАМЕШАННАЯ В ПРОИЗВОДСТВЕ ЯДЕРНОГО ОРУЖИЯ

В декабре 2000 года появились сообщения о расследовании, начатом ФБР и американской таможней. Его причиной послужила отправка 4 тысяч консолей PlayStation 2 в Ирак, куда на тот момент было запрещено ввозить компьютерное оборудование. Во всех документах приставки значились как видеоигровые системы, поэтому их и удалось провезти в «неблагонадежную» страну. Спецслужбы США всерьез обеспокоились, что отдельные компоненты PS2 могут использоваться в производстве блоков наведения для ракет дальнего радиуса действия.

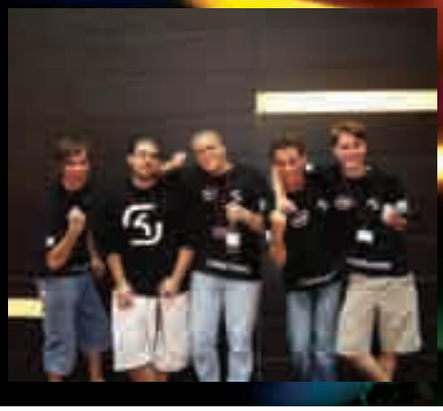
12

ПЕРВАЯ ИГРА С РЕЖИМОМ DEATHMATCH

Так называемый Deathmatch является одним из основных сетевых режимов и присутствует практически в каждом экшене, где есть мультиплеер. Его правила предельно просты: нужно убивать и не быть убитым – побеждает игрок, уложивший максимальное число соперников. В современных проектах попадаются довольно экзотичные варианты «смертельного матча», но в своем оригинальном виде он впервые появился в нетленном шутере Doom, выпущенном компанией id Software в 1993 году.



13

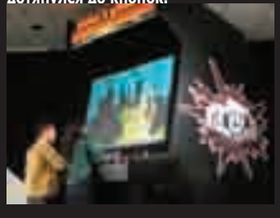


ПЕРВЫЙ КИБЕРСПОРТИВНЫЙ КЛАН, НАЧАВШИЙ ЗАКЛЮЧАТЬ КОНТРАКТЫ С ИГРОКАМИ

Покупка и продажа игроков – обычное дело в большом спорте, но для команд, участвующих в киберспортивных турнирах, подобные сделки когда-то были в новинку. Первым кланом, начавшим заключать со своими бойцами юридические контракты, является SK Gaming, специализирующийся на матчах в разных дисциплинах, среди которых Counter-Strike, Warcraft 3 и World of Warcraft. В мае 2004 года команда Team NoA выкупила у него игрока, известного как Ola «element» Moum. Примечательно, что под этим прозвищем скрывается Евгений Кривопалов, которому на момент сделки было 18 лет.

САМЫЙ БОЛЬШОЙ АРКАДНЫЙ АВТОМАТ

Самый большой в мире аркадный автомат был установлен 9 ноября 2007 года в Лос-Анджелесе. Машина, содержащая 150 различных игр, достигает 4.11 метра в высоту, 2.84 в толщину и 1.72 метра в ширину. Она оснащена 2-метровым экраном и специальным постаментом с лестницей для игроков. Без этой подставки никто бы просто не дотянулся до кнопок.



14

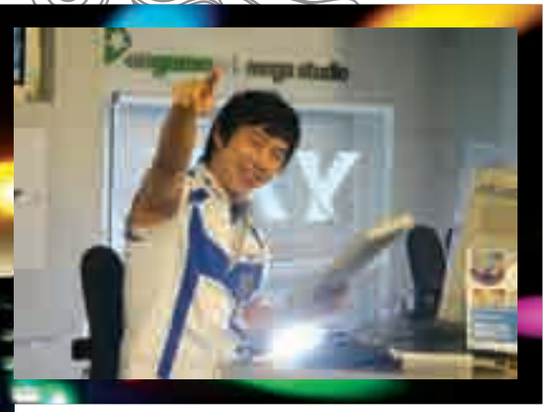
САМЫЙ МОЛОДОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ГЕЙМЕР

Виктор Де Леон Третий (Victor De Leon III), более известный как LiL Poison, родился 6 мая 1998 года. Электронными развлечениями он увлекся уже в возрасте двух лет, заигрываясь в баскетбольный симулятор NBA 2K на консоли Dreamcast. Высшая игровая лига (Major League Gaming) включила Виктора в списки профессиональных геймеров, когда ему исполнилось всего шесть. Своеобразный вундеркинд привлек к себе пристальное внимание прессы, став героем множества статей. В этом году состоится премьера полнометражного документального фильма, посвященного юному дарованию.

15

САМЫЙ БОЛЬШОЙ ДОХОД ОТ УЧАСТИЯ В КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОСТЯЗАНИЯХ

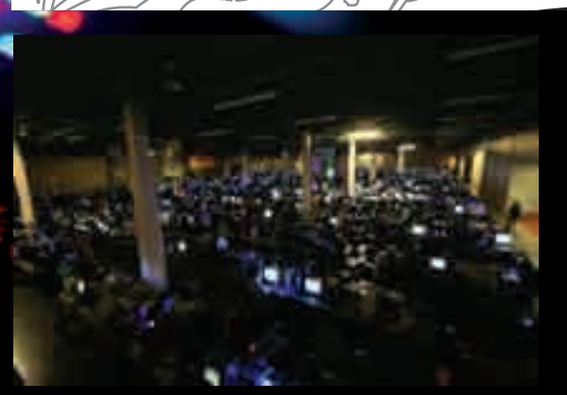
Не секрет, что профессиональные киберспортсмены зарабатывают хорошие деньги. Самым высокооплачиваемым из них считается южнокорейский игрок Лим Йо-Хван (Lim Yo-Hwan), чей годовой доход превышает 390 тысяч долларов (более 9 миллионов рублей). Он также является счастливым обладателем самого большого числа поклонников – в фан-клубе Йо-Хвана состоит более 600 тысяч человек. Своего кумира они величают не иначе как Императором. Корейский чемпион специализируется на игре в StarCraft.



16

САМЫЙ БОЛЬШОЙ БЕСПЛАТНЫЙ ТУРНИР ПО ЛОКАЛЬНОЙ СЕТИ

Каждый год в американском городе Даллас, штат Техас, проводится шумное мероприятие QuakeCon. Оно родилось как глобальный сетевой турнир, организованный по схеме «принеси компьютер с собой». Тысячи игроков со всей страны берут свои верные PC и отправляются на масштабное соревнование, чтобы помериться силами с другими участниками. На QuakeCon 07 собралось 7 тысяч геймеров, занявших пространство площадью более шести с половиной квадратных километров. Этот турнир по праву считается самым большим в мире.



17

САМОЕ БОЛЬШОЕ ЧИСЛО ЗРИТЕЛЕЙ НА ИГРОВОМ ТУРНИРЕ

В 2005 году финал чемпионата SKY Proleague, проводившийся в корейском городе Пусан, посетило рекордно большое число зрителей – 120 тысяч человек. Южная Корея вообще лидирует по числу поклонников компьютерного спорта. Например, национальный телевизионный канал South Korean OnGamerNet TV регулярно собирает у экранов многомиллионную аудиторию, а его передачи входят в топ-20 корейских телешоу.

18

ПЕРВАЯ ИГРА СО ВСТРОЕННОЙ КОММЕНТАТОРСКОЙ СИСТЕМОЙ

Создатели Command & Conquer 3: Tiberium Wars приложили немало усилий, чтобы сделать свой проект завсегдатаем киберспортивных турниров. В том числе они изначально оснастили его комментаторской системой Battlecast, работающей в связке с собственным шоу Battlecast Primetime – оно транслируется в высоком разрешении по интернет-каналу Command & Conquer TV (commandandconquertv.com). Встроенный набор инструментов позволяет комментатору не только освещать матч для тысяч зрителей, но и делать для наглядности графические отметки на игровой карте.

19

САМОЕ БОЛЬШОЕ ЧИСЛО ДЕЙСТВИЙ В МИНУТУ

Этот групповой рекорд в равной степени принадлежит всем профессиональным игрокам, специализирующимся на стратегических проектах, в том числе на StarCraft. Считается, что успех в сетевом турнире во многом зависит от количества действий, которые геймер совершает за минуту. В той же StarCraft среднестатистический пользователь проделывает порядка 20 операций за 60 секунд, но киберспортсмены в спокойном темпе совершают около 120 действий. Однако в напряженные моменты они повышают скорость до 1000 операций в минуту, что эквивалентно 17 кликам мыши за одну секунду.

20

САМАЯ ПОПУЛЯРНАЯ MMORPG

Прочитав название рекорда, ты наверняка и без нашей подсказки догадался о том, кто его поставил. Самой популярной многопользовательской RPG на данный момент является World of Warcraft от компании Blizzard. За четыре года своего существования игра собрала более 10 миллионов подписчиков, больше половины которых проживает в Азии. На Северную Америку приходится 2.5 миллиона, на Европу – 5 миллионов. В этом году World of Warcraft будет переведена на русский язык.

ИГРА, СЛОМАВШАЯ БОЛЬШЕ ВСЕГО КОСТЕЙ

Этот жутковатый рекорд принадлежит игровому автомату Arm Sprint, который представляет собой своеобразный симулятор армрестлинга. Механическая лапа, выступающая в роли соперника, сломала руки трем незадачливым борцам! Компания Atlus, дистрибьютор зверского устройства, заявила, что «игроки слишком увлекаются и выкручивают руки неестественным образом», однако отозвала все 150 экземпляров Arm Sprint.

21

САМЫЙ БОЛЬШОЙ ВИРТУАЛЬНЫЙ ПИВНОЙ ФЕСТИВАЛЬ

Раз в год во вселенной World of Warcraft наступает перемирие. Воины Орды и Альянса меняют оружие на большие кружки и устраивают «Брюфест» (Brewfest) – самый большой виртуальный пивной фестиваль. В течение двух недель каждый игрок может получить свою порцию эля, медовухи или пива в любом крупном городе. А поскольку поглощать нарисованную выпивку совсем не так весело, как настоящую, разработчики организуют на мероприятии веселые аттракционы вроде скачек на гигантских баранах.

ПЕРВЫЙ МИЛЛИОНЕР В СОЦИАЛЬНОЙ MMORPG SECOND LIFE

Эйлин Грэф (Ailin Graef) стала первым виртуальным предпринимателем, сколотившим миллионное состояние в социальной сетевой игре Second Life. Ее персонаж по имени Энши Чунг (Anshe Chung) был создан 26 марта 2004 года и прославился своей брокерской деятельностью на рынке недвижимости. В мае 2006 года журнал BusinessWeek отметил выдающиеся успехи виртуальной Энши, разместив ее портрет на обложке. Во вселенной Second Life бизнес-леди получила прозвище Рокфеллер.

23

ПЕРВАЯ ЖЕНЩИНА, ВОЗГЛАВИВШАЯ ИГРОВУЮ СТУДИЮ

Как ни странно, этот рекорд принадлежит не западным женщинам, на протяжении веков отстаивавшим свои права и независимость, а прекрасному полу Страны восходящего солнца. Первой женщиной, возглавившей компанию – разработчика игр, является Миэ Кумагай (Mie Kumagai), руководящая студией Amusement Software. Под ее управлением создавались серии Crazy Taxi, Virtual On и Virtua Tennis, а также гоночный проект Initial D Arcade Stage.

24

САМОЕ БОЛЬШОЕ ЧИСЛО ИГРОВЫХ НАГРАД

Основатель компании Microprose Сид Мейер (Sid Meier) является обладателем самого большого числа игровых наград. Правда, в рекорде учитывались не только личные призы и звания легендарного гейм-дизайнера, но и престижные титулы его проектов. Практически каждый представитель сериала Civilization признавался именитыми изданиями игрой года или стратегией года, а сам Мейер стал вторым из 11 человек, попавших в Зал славы Академии интерактивных искусств и наук.

25

ИГРОВОЙ ПЕРСОНАЖ С САМЫМ БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ РЕАЛЬНЫХ ДВОЙНИКОВ

Главная героиня сериала Tomb Raider Лара Крофт считается виртуальным персонажем с самым большим количеством официальных двойников. За последние 11 лет девять фотомоделей представали в ее образе на различных мероприятиях. С 2006 года и по сей день копией Лары «работает» Карима Адебайб (Karima Adebibe). Перед фотографами она позирует в классических нарядах мисс Крофт, но обнаженной ее не изображает – это строжайше запрещено. В 1999-м Нэль МакЭндрю (Nell McAndrew) лишилась статуса официального лица Лары Крофт за откровенную фотосессию для журнала Playboy.

26

САМОЕ БЫСТРОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ HALF-LIFE 2

Игра, прохождение которой занимает 3-4 часа, считается бессовестно короткой. Обычно такими скоротечными бывают дополнения, хотя даже в их случае столь скромная продолжительность вызывает справедливый гнев покупателей. Легендарный шутер Half-Life 2 никак не назовешь коротким, однако команда энтузиастов с говорящим названием Half-Life 2 done Quick («Half-Life 2, законченная быстро») умудрилась пройти его от начала до конца всего за 1 час 36 минут 57 секунд. А ведь студия Valve трудилась над своим хитом шесть лет!

27

САМОЕ БЫСТРОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ METAL GEAR SOLID

Релиз шпионского экшена Metal Gear Solid на консоли PlayStation первого поколения состоялся в 1998 году. В сентябре 2000-го издательство Microsoft выпустило проект на PC. Игра принадлежит к числу так называемых стелс-шутеров, то есть требует не только хорошей реакции, но и недюжинной сообразительности. Поиск верных решений в каждой конкретной ситуации занимает немало времени, но, как показывает практика, пройти Metal Gear Solid от начала до конца можно за 1 час 55 минут 31 секунду. При этом рекордсмен вообще не пользовался сохранениями и располагал лишь одной жизнью.

28

САМАЯ КОРОТКАЯ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА

В конце 1993 года в качестве рекламной акции, предваряющей релиз ужастика Alone in the Dark 2, издательство Infogrames выпустило адвенчуру Jack in the Dark. Ее героиня юная Грэйс Сандерс (Grace Saunders) оказалась запертой в магазине игрушек в ночь на Хеллоуин. Под покровом тьмы безобидные куклы начали оживать и строить коварные планы по захвату Санта Клауса. Чтобы спасти старика с подарками, достаточно выполнить всего 13 действий – именно поэтому Jack in the Dark считается самой короткой из официально изданных приключенческих игр.

29

САМЫЙ ДЛИТЕЛЬНЫЙ ТЮРЕМНЫЙ СРОК, ПОЛУЧЕННЫЙ ИЗ-ЗА ИГРЫ

Увлечение компьютерными и видеоиграми – хобби само по себе безопасное, но, оказавшись не в то время не в том месте, ты рискуешь схлопотать реальный тюремный срок. В сентябре 2002 года британец Фэйз Чопдат (Faiz Chopdat) был приговорен к четырем месяцам заключения за игру в «Тетрис». Бедняга решил немного развлечься во время авиаперелета и запустил знаменитую головоломку на своем сотовом телефоне. Однако он не учел, что большинство перевозчиков требуют выключить мобильники, дабы они не мешали работе бортового оборудования.

30

САМАЯ ДОРОГАЯ КАБИНА ДЛЯ АВИАСИМУЛЯТОРОВ

Австралийский бизнесмен Мэтью Шейл (Matthew Sheil), сколотивший состояние на грузоперевозках, более восьми лет мастерил кабину для игры в авиасимуляторы. За основу он взял кокпит «Боинга 747-400» и потратил на его обустройство 300 тысяч австралийских долларов, что составляет порядка 6 миллионов 660 тысяч рублей. На данный момент это самая дорогая кабина для авиасимуляторов, построенная в домашних условиях. **PG**

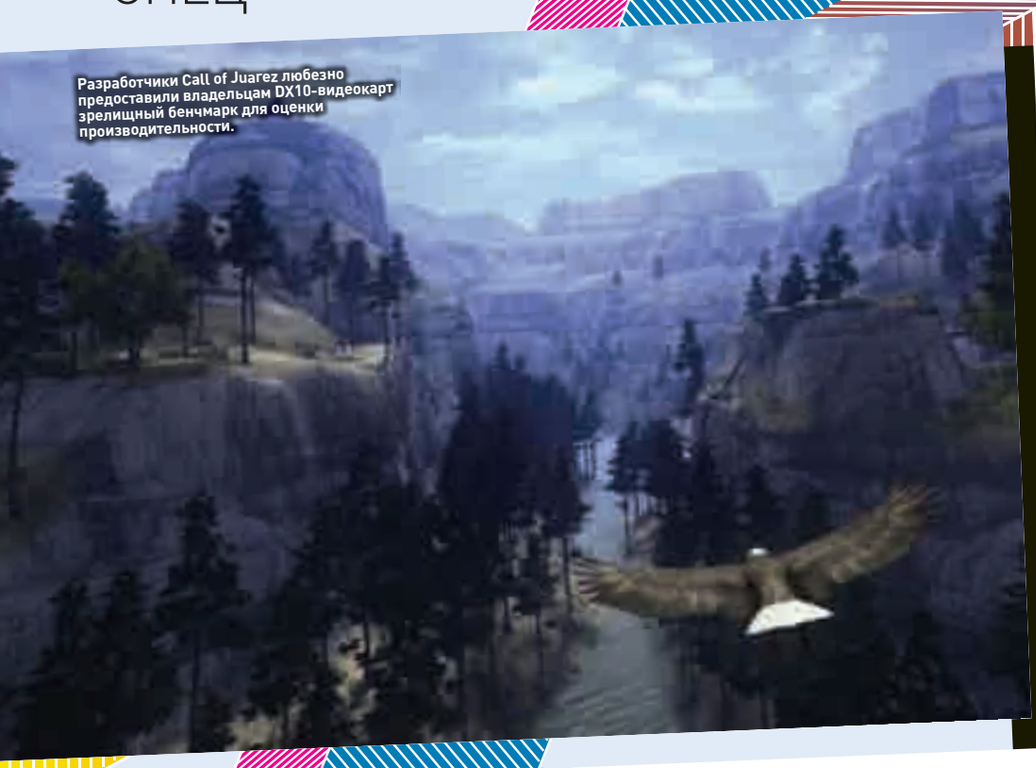
ГРАФИКА В ИГРАХ: DIRECTX 10 И ДАЛЬШЕ

ТЕКСТ: ВАДИМ БОБРОВ

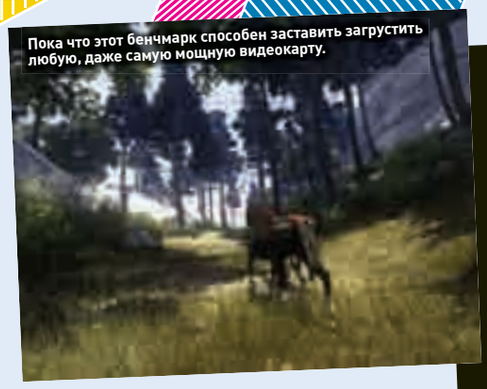
Выход на рынок консолей нового поколения, с одной стороны, и DirectX 10 – с другой поднял волну – нет, не волну, а настоящее цунами интереса к вопросам графики в играх. Люди под микроскопом сравнивают скриншоты с PC, Xbox 360 и PS3 или с DX9/DX10, стараясь найти там 10 отличий и понять, в чем же все-таки сила. Не пытаясь объять необъятное, сегодня мы сконцентрируемся на вопросе, почему DirectX 10 – это хорошо, почему DirectX 11 – это еще лучше и что ждет PC-игроков в ближайшие (а владельцев консолей – в несколько более отдаленные) годы.

НЕМНОГО ИСТОРИИ

Протирая взглядом до дыр скриншоты, снятые с DX10-игр, фанаты обычно надеются найти там что-нибудь сверкающее, переливающееся или другим способом ласкающее взгляд. В принципе нельзя сказать, что бы эта надежда была совсем беспочвенной. Новый API действительно содержит ряд нововведений такого плана: например, улучшилась реализация антиалиасинга, да и шейдеры и тени теперь могут быть еще более реалистичными благодаря повышенной точности, расширившимся возможностям GPU и фантастическим 128 текстурам на пиксель – однако различия между статическими изображениями в DX9 и DX10 в плане качества нельзя назвать поражающими воображение. Фокус в том, что DX10 позволяет рисовать не столько лучше, сколько больше, быстрее и разнообразнее. Чтобы понять смысл этой загадочной фразы, нам нужно сделать небольшой экскурс в архитектуру современных графических API.



Разработчики Call of Juarez любезно предоставили владельцам DX10-видеокарт зрелищный бенчмарк для оценки производительности.



Пока что этот бенчмарк способен заставить загрустить любую, даже самую мощную видеокарту.

Десять лет назад, когда пиксели были большими, зарплаты маленькими, а графические ускорители только-только стали появляться на рынке, хороший графический движок можно было очень легко отличить от плохого. Хороший движок – это тот, который умеет эффективно отбрасывать невидимую геометрию и рисовать только те полигоны, которые действительно попадают в поле зрения и не заслоняются другими объектами. Все стадии графического конвейера: преобразование координат, расчет освещения, растеризация – выполнялись на центральном процессоре и поэтому были очень-очень «дорогими». Так что практически любая оптимизация, сокращавшая количество графических операций с вертексами, пикселями и текселями, была оправданна. Именно поэтому большая часть литературы по оптимизации движков в то время была посвящена выбору наиболее подходящего алгоритма удаления скрытых поверхностей (Hidden Surface Removal – HSR), а в оставшейся части обсуждалось, как лучше адаптировать алгоритмы текстурной выборки к особенностям CPU. Первое поколение графических акселераторов не слишком изменило ситуацию: центральный процессор освободили от жутко трудоемкой растеризации, но операции по расчету освещения, преобразованию треугольников, отсечению невидимых граней по-прежнему остались на нем, хотя и были теперь уже скрыты от программистов в недрах glide, OpenGL или Direct3D.

Переломным моментом стало появление GPU с аппаратной поддержкой расчетов освещения и преобразования координат (Transform & Lighting – TnL). Уже самые ранние и примитивные по сегодняшним меркам модели GeForce в несколько раз превосходили процессоры 1999–2000 годов по количеству треугольников, которые они могли обрабатывать в единицу времени. Сложность моделей персонажей и уровней стала расти намного быстрее, чем раньше.

Достаточно скоро выяснилось, что главным ограничивающим фактором в повышении качества игровой графики является уже не недостаток производительности GPU, а неэффективная структура движков, построенных на старых принципах.

Как работал типичный игровой движок прошлого? CPU определял, какие элементы окружения видимы, производил над ними разнообразные трансформации и «скармливал» треугольники растеризаторам видеокарты, затем анимировал (то есть изменял по определенным алгоритмам координаты вершин в моделях) персонажей и все, что должно двигаться, трансформировал в нужную систему координат и тоже отправлял видеокарте. Помимо очевидных неприятностей, связанных с тем, что по шине между системой и видеокартой в каждом кадре приходилось перегонять очень много данных, проявила себя во весь рост и не слишком очевидная раньше проблема – высокие «накладные расходы» при каждом вызове драйвера, который должен передать информацию или команды графическому процессору.

В результате получалось, что видеопроцессоры потенциально могли обрабатывать уже великое множество треугольников и пикселей, но на практике большую часть времени простаивали, ожидая, пока CPU подготовит для них новую порцию данных или выполнит все положенные «церемонии» по передаче через драйвер новых указаний, необходимых для правильного изображения сцены.

BATCH! BATCH! BATCH!

Так развернулась борьба за то, чтобы делать как можно больше с помощью как можно меньшего количества вызовов драйвера отрисовки. Каждый такой вызов передает GPU целый пакет (batch) треугольников, и чем таких пакетов меньше (а треугольников в них соответственно больше) – тем лучше. Особенности пакетной обработки раскрыты в ставшей уже классической презентации NVIDIA под названием Batch! Batch! Batch!, где было наглядно продемонстрировано, что львиная доля процессорного времени уходит только на обработку вызовов драйвера (фактически всего лишь тысяча вызовов в кадре съедает треть производительности Pentium 4 3 ГГц), и даны рекомендации, как эту долю понизить.

Данная борьба перенесла фокус оптимизации движка с удаления скрытых поверхностей на уменьшение количества обращений к драйверу и сокращение объема передаваемой от CPU к GPU информации. Конечно, HSR по-прежнему имеет большое значение, и народная мудрость «самые быстрые полигоны – те, что не отрисовываются» не потеряла актуальности и сегодня. Однако теперь зачастую правильнее отправить оптом сотню-другую лишних треугольников, чем тратить время CPU на их выявление и удаление, заставляя GPU в это время курить и разглядывать журналы в абсолютном бездействии.

Как движки работают в настоящее время? Во-первых, центральный процессор сейчас уже очень редко изменяет геометрию – он лишь двигает «кости», а за то, чтобы «плоть» объ-

ЧТО ЭТО ВООБЩЕ ТАКОЕ – DIRECTX 10?

Продолжая рассуждать философски, можно сказать, что DirectX имеет дуалистическую природу. С одной стороны, это графический API (Application Program Interface) – набор функций, позволяющих программистам выводить на экран движущиеся картинки. С другой стороны, это набор спецификаций, которым должно соответствовать графическое «железо», чтобы программисты могли использовать для работы с ним этот API.

В нашем обзоре мы практически не станем касаться DX10 как API, но будем говорить о возможностях DX10-железа. Нужно отметить, что эти возможности можно использовать не только через DirectX как такового. Windows Vista поддерживает и конкурирующий API OpenGL (он родом из Unix). И под OpenGL программистам через специальный набор расширений будут доступны практически все те же возможности, что и программистам DX10, – но только при наличии соответствующей видеокарты.

С другой стороны, не существует никакой возможности запускать DX10-приложения на DX9-видеокартах (даже под Vista), потому что эти продукты просто не поддерживают необходимые функции на аппаратном уровне. Так что не стоит питать надежды, что кто-то когда-нибудь напишет утилиту, позволяющую это делать.

ектов двигалась вслед за «костями», отвечает исключительно видеокарта, запрограммированная с помощью соответствующих вершинных шейдеров (vertex shaders). Это дает возможность не только разгрузить CPU от несвойственной ему работы, но и передавать геометрию персонажей в память видеокарты всего один раз при загрузке уровня, что очень благотворно влияет на производительность.

Во-вторых, разработчики все активнее стараются использовать механизм instancing, позволяющий отрисовывать множество идентичных объектов всего за один вызов драйвера. Именно благодаря instancing мы можем любоваться травой и густыми лесами, которые созданы путем тысячекратного повторения нескольких шаблонных деревьев или кустиков травы, причем для отображения этих тысяч зеленых насаждений необходимо всего несколько вызовов (а иногда даже один) рендеринга. Ясное дело, при этом мы рискуем отправить на отрисовку несколько десятков лишних кустов, которые будут заведомо не видны, но это не скажется отрицательно на производительности – тем более что современные GPU обладают развитыми средствами удаления невидимой геометрии и до «дорогостоящего» этапа растеризации лишние объекты, скорее всего, даже не дойдут.

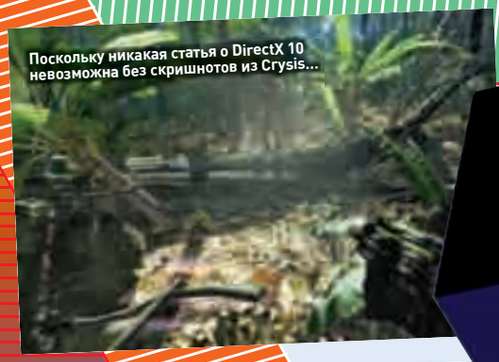
В теории все звучит замечательно, но если применять такой подход на практике под DirectX 9, то быстро обнаружится несколько подводных камней. Главная проблема в том, что все эти идентичные объекты, которые мы выводим на экран одним махом, – они такие… идентичные. Возможности придания им индивидуальности крайне ограниченны. Само собой, о том, чтобы выводить таким способом сложно анимированные объекты – каждый со своим скелетом и со своей фазой анимации в данном кадре, – не может быть и речи. Недостаточная гибкость instancing – одна из причин, по которой этот механизм сейчас используется недостаточно, и вместо сотни-другой вызовов рендеринга получаются тысячи. Еще более серьезная причина – нежелание оптимизировать мультиплатформенные движки под особенности PC. В результате Rainbow Six: Vegas, Need for Speed Carbon или next-gen-режим Tomb Raider: Legend «радуют» нас дикими тормозами на сравнительно простых сценах, где ничто, казалось бы, не предвещает… Но не будем о грустном.

DirectX 10 хорош тем, что дает программистам столь широкие возможности в применении instancing, о которых раньше можно было только мечтать. Фактически теперь движок может всего один раз загрузить в память GPU множество вариантов формы, массив текстур для объектов и соответствующий вершинный шейдер. После этого в каждом кадре нужно лишь передавать видеокарте через бутылочное горлышко драйвера отмашку «Давай!» со списком положений и желаемых особенностей объектов – в результате одним вызовом можно рисовать тысячи непохожих друг на друга камней или деревьев.

Более того, благодаря возможностям DX10 данные объекты можно будет сделать анимированными. Достигается это следующим образом: в текстуру записываются позиции для каждой из «костей» объекта (это может быть, к примеру, второстепенный персонаж или дерево, ветви которого качаются на ветру) в каждой фазе анимации. После этого движку достаточно передать драйверу номер фазы анимации объекта вместе с его позицией и номером используемой текстуры – и вот мы получаем уникального анимированного бойца почти без затрат времени на стороне центрального процессора. Используя такой механизм, можно отрисовать всю армию Саурона буквально за один вызов рендеринга.

Почему это важно для нас, обычных пользователей? Минимизация вызовов рендеринга полезна на любой игровой платформе, но на PC с его сложными механизмами межпроцессного взаимодействия, защиты ОС и необходимостью передачи команд и данных через довольно длинную цепочку, прежде чем они достигнут «железа» GPU, она просто жизненно важна для обеспечения высокой производительности.

DirectX 10 позволит движкам работать на PC практически так же эффективно, как на консолях. Известно, что игровые PC, как правило, производительнее, чем приставки, но раньше превосходство достигалось «грубой силой», через все более мощные процессоры и видеокарты. Теперь PC сможет воспользоваться всей этой мощью гораздо эффективнее, не давая львиной ее доле вылетать в трубу. Это значит, что топовые процессоры в комбинации с топовыми DX10-видеокартами смогут выводить в кадре просто умопомрачительное количество деталей, не достижимое в ближайшие пять лет на других платформах. Это значит, что даже очень недорогие процессоры в комбинации с очень недорогими DX10-видеокартами будут демонстрировать весьма и весьма



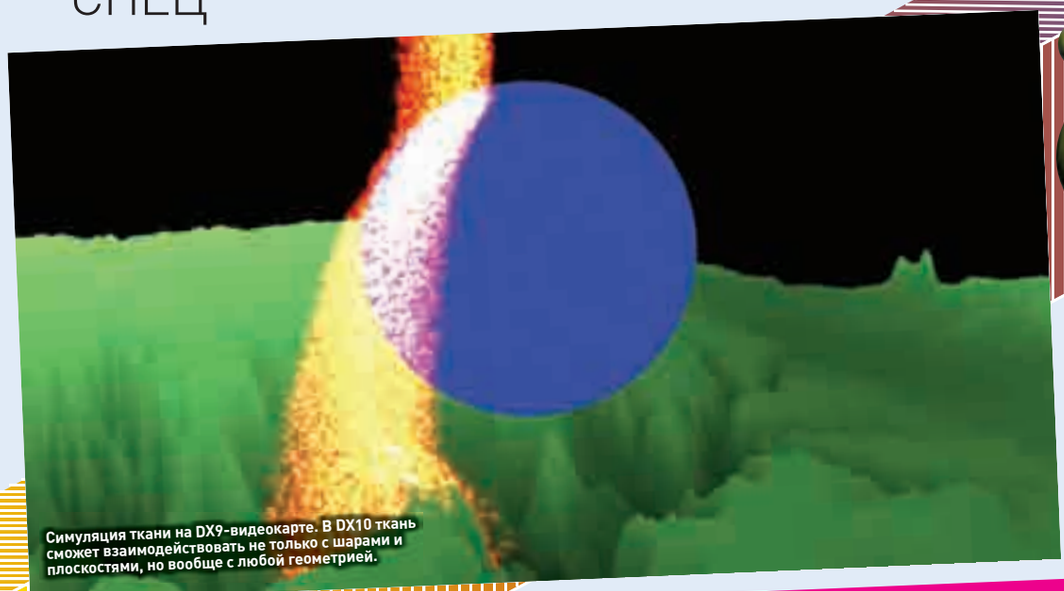
Поскольку никакая статья о DirectX 10 невозможна без скришнотов из Crysis...

...пожалуйста, вот они – скриншоты из Crysis.

DIRECTX И КОНСОЛИ

Существует определенная путаница, когда речь заходит о том, какая версия DirectX на консолях. Помимо PC, DirectX используется как API (то есть средство взаимодействия игры с графическим «железом») в приставках Microsoft: Xbox и Xbox 360. Версия DirectX в первой Xbox примерно соответствовала DX8 – в качестве видеочипа там использовался аналог GeForce 3/4, соответствующий спецификациям этого API. В Xbox 360 применяется специальная версия DirectX, которая по архитектуре и возможностям занимает промежуточное положение между DX9 и DX10, – можно сказать, что при разработке DX10 инженеры Microsoft активно использовали опыт Xbox 360. Соответственно и «железо» этой консоли поддерживает промежуточную шейдерную модель 3.5 (в DX9 была 3.0 максимум), в которой много от DX10 и SM 4.0, но нет геометрических шейдеров.

С консолями Sony все сложнее. В PS2 графическая подсистема была разработана самим производителем и никаким сторонним стандартам и спецификациям не соответствовала. В PS3 Sony была вынуждена использовать PC-чип NVIDIA G70 (GeForce 7800/7900), изначально созданный для соответствия требованиям DirectX 9.0c и SM 3.0. Таким образом, можно сказать, что «железо» PS3 находится на уровне DX9, хотя сам этот API в консоли Sony по понятным причинам не применяется – вместо этого там используется модифицированная версия OpenGL.

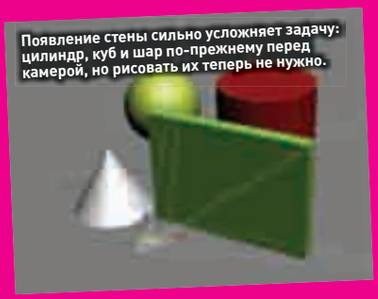


Симуляция ткани на DX9-видеокарте. В DX10 ткань сможет взаимодействовать не только с шарами и плоскостями, но вообще с любой геометрией.

БОЛЬШЕ ПОЛИГОНОВ, БОЛЬШЕ!

Простейшая 3D-сцена со стороны и с точки зрения камеры.

Пример predicated rendering: сложный объект рисуется только после проверки видимости bounding box.



Появление стены сильно усложняет задачу: цилиндр, куб и шар по-прежнему перед камерой, но рисовать их теперь не нужно.

Если выяснится, что «коробок» заслонен, какой смысл тратить время на отрисовку объекта?

УДАЛЕНИЕ СКРЫТЫХ ПОВЕРХНОСТЕЙ

Цель любого алгоритма удаления скрытых поверхностей состоит в том, чтобы время, затраченное на удаление невидимых частей окружения, было как можно меньше времени, необходимого на то, чтобы эти части сцены нарисовать. Возьмем, к примеру, простейшую 3D-сцену. Легче всего отбросить те объекты, которые находятся позади камеры или по бокам, а также выше и ниже поля ее зрения: умножение на матрицу, несколько сравнений – и готово. Но если объектов много (тысячи, десятки тысяч), то это уже может быть проблемой, потому что потребует больших затрат процессорного времени. Чтобы отбрасывать объекты, части ландшафта или архитектуры уровня максимально эффективно, их объединяют в иерархии – так, чтобы если при проверке отбрасывается верхний узел иерархии, то подчиненные ему узлы и объекты отбрасывались тоже. По этому общему принципу работают знаменитые благодаря хитам id Software BSP-деревья, восьмеричные деревья (octrees), порталы и их многочисленные вариации и комбинации.

Но отбросить то, что не попадает в поле зрения камеры, – это самая легкая задача. Гораздо труднее выявить объекты, которые будут заслонены другими объектами. Классический пример – камера смотрит в стену, за которой что-то есть. Если мы нарисуем и стену, и объект за ней, то благодаря Z-буферу, в котором хранятся дальности всех пикселей изображения, картинка будет правильной, независимо от того, что мы вывели на экран сначала – объект или стену перед ним. Но при этом будет затрачено много лишнего времени на рендеринг объекта, которого на самом деле не видно.

Самый простой выход – отсортировать объекты по дальности и сначала выводить те, что ближе всех. Тогда при попытке нарисовать фрагмент, который на самом деле не виден, умный GPU (а они сейчас все умные) сверится с Z-буфером и отбросит его, сэкономив время шейдерных модулей и растеризаторов. Можно сначала нарисовать сцену только в Z-буфер – это гораздо быстрее, чем рендерить ее в цвете, и дает возможность определить, какие объекты не видны совсем, чтобы при рабочем проходе их и не рисовать. Есть и другие методики, основанные на взаимодействии CPU и GPU, но основная тенденция состоит в том, что видеокарты стали значительно больше помогать в удалении скрытых поверхностей и большую часть самой тяжелой работы (например, отбрасывание полигонов на обратной стороне видимых объектов, которое процессору просто бессмысленно поручать) берут на себя, поэтому HSR из основной проблемы превратилась во второстепенную.

Однако и здесь DirectX 10 может быть полезен: с его помощью можно реализовать методику под названием predicated rendering, когда перед рендерингом сложного объекта сначала проверяется, будет ли видима окружающая его «коробка» (bounding box), или ее полностью заслоняют лежащие ближе детали архитектуры. Predicated rendering можно было использовать и под DX9, но в DX10 такая методика практически не требует участия центрального процессора, а значит, на порядок более проста и эффективна.

впечатляющие результаты, которые сделают «персоналки» значительно более конкурентоспособными в плане «цена – удовольствие от игры».

Разумеется, так будет не сразу. Скорее всего, ранние DX10-движки будут даже более медленными, чем их DX9-собратья. Должно выйти второе поколение «железа» (AMD R700 и NVIDIA G90), должны быть доведены до ума драйверы этого «железа», должны наработать новые подходы программисты – то есть пройдет еще минимум год, прежде чем новая PC-графика по-настоящему проявит свои преимущества.

ПРИНЦИПИАЛЬНО НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

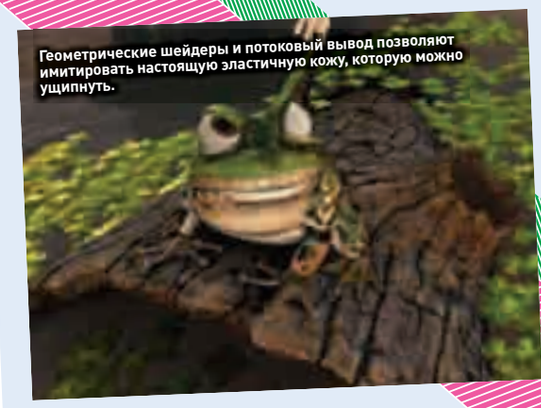
Но если бы DirectX 10 лишь повышал производительность, вряд ли он был бы достоин развернувшейся вокруг него шумихи. На самом же деле новый API содержит и революционные нововведения – такие, например, как геометрические шейдеры и потоковый вывод.

Геометрия, с которой приходится работать системе рендеринга, состоит из двух компонентов: вершин и связей между ними (ребер, граней). Вершинные шейдеры, как ясно из их названия, работают исключительно с вершинами, с их координатами, нормалями, цветом, но они не имеют абсолютно никакой информации о том, к каким треугольникам принадлежит данная вершина и какие вершины являются ее соседями. Кроме того, вершинный шейдер не может удалить вверенную ему в этом вызове вершину или добавить новую, он может только изменить ее позицию и другие атрибуты. Вершинные шейдеры, разумеется, есть и в DirectX 10 – как и раньше, они занимаются здесь преимущественно скелетной анимацией, для которой о связях между вершинами ничего не нужно знать. После того как вершинные шейдеры отработают свое и все объекты и персонажи окажутся в нужных местах и нужных позах, DX9 приступает к рисованию, а DX10 передает результат геометрическому шейдеру, который в отличие от вершинного оперирует ребрами и треугольниками.

Это открывает массу интересных возможностей. Самое простое, что сразу приходит на ум, – определение контуров объекта. Действительно, если у нас есть информация о ребре и двух прилежащих к нему треугольниках, то мы легко можем определить, лежит ребро на контуре объекта или нет: если один из треугольников соседей смотрит на нас, а второй не смотрит, то ребро лежит на контуре, если нет – то нет. Зачем вообще может понадобиться определение контура? Хотя бы для того, чтобы нарисовать мех.

Аналогичным образом геометрические шейдеры могут использоваться для построения теневых объемов. На сегодняшний день существует два основных метода создания теней: с помощью карт теней и с помощью теневых объемов. Каждый из них имеет свои достоинства и недостатки. Карты теней, к примеру, не боятся самых сложных сцен с очень большим количеством деталей и самозатенением объектов, зато они нередко являются причиной дефектов изображения и хуже работают на больших расстояниях, чем теневые объемы.

Идея метода теневых объемов состоит в том, чтобы взять плоскую фигуру – контур затеняющего объекта – и «выдавливанием» превратить его в трехмерную (это, собственно, и будет теневой объем). Затем, определяя места пересечения теневого объема и других объектов, можно установить, какие пиксели на экране будут затенены. Теневые объемы, к примеру, применяются в Doom 3 и играх на основе его движка – его характерной особенностью являются очень ровные и резкие края теней, хотя в последнее время их и научились искусственно сглаживать. Вплоть до появления DirectX 10 использование теневых объемов было достаточно проблематичным из-за того, что большую часть обсчета теней приходилось осуществлять на центральном процессоре. А это, помимо прочего, озна-



Геометрические шейдеры и потоковый вывод позволяют имитировать настоящую эластичную кожу, которую можно ущипнуть.

НОРМАЛЬ

Нормаль – это вектор, перпендикулярный к поверхности и идущий от нее. К примеру, если человек стоит на полу, то направление от ног к голове как раз совпадает с нормалью пола. Нормаль 3D-вершины считается как среднее от нормалей окружающих ее поверхностей.

В свою очередь, и нормали поверхностей могут быть вычислены путем интерполяции нормалей вершин. Нормали фрагментов поверхности имеют исключительное значение для компьютерной графики, поскольку именно они определяют, как поверхность отражает свет.

Живительная сила instancing: 4500 объектов в кадре в этой демке замедляют FPS до семи кадров в секунду...

...но со включенным instancing получаем уже 30 кадров (23 вызова рендеринга против 4521!).

Уже на DX9-видеокартах можно было симулировать поведение частиц целиком на GPU, но взаимодействовать они могли только с очень простыми объектами вроде сфер или карт высот.

ШЕЙДЕР

Шейдер – это относительно небольшая программа для GPU, которая позволяет очень гибко настраивать работу графического процессора. Вершинные шейдеры дают возможность манипулировать координатами, нормалями и другими параметрами вершин, определяющих форму объекта. Пиксельные шейдеры предоставляют практически неограниченные возможности для задания внешнего вида отображаемых поверхностей: их можно делать блестящими, матовыми, полупрозрачными, рельефными, мультяшными – в общем, какими захочется арт-директору. Возможности появившихся в DX10 геометрических шейдеров еще не до конца осознанны, но кое-какие их применения описаны в этом материале.

Первые шейдеры писались на ассемблере GPU, затем появилось сразу несколько специализированных языков высокого уровня: HLSL для DirectX, GLSL для OpenGL, Cg для чипов NVIDIA – все они довольно похожи, поскольку разработаны на основе обычного C с учетом специфики графических вычислений. Шейдеры либо компилируются в машинный код GPU самими разработчиками игр (сейчас встречается редко), либо загружаются в исходном виде и компилируются драйвером непосредственно в момент запуска игры или загрузки уровня, чтобы как можно лучше приспособиться к особенностям конкретной видеокарты. В последнее время приобрели популярность так называемые uber-системы шейдеров (они так и называются по-английски – uber-shaders), когда программисты создают не законченные программы для GPU, а «кирпичики», из которых буквально на лету собирается и компилируется нужный в данном кадре набор шейдеров.

чает, что CPU был вынужден еще и лишний раз делать скиннинг моделей, то есть дублировать работу, выполняемую вершинными шейдерами на GPU. Разумеется, такое затенение было ресурсоемким и недостаточно качественным: чтобы сильно не напрягать процессор, для скиннинга и последующего создания теневых объемов персонажей использовали упрощенные модели. Теперь, с переносом всех вычислений на графическую карту, все будет намного эффективнее, логичнее и удобнее.

Тем разработчикам, которые предпочитают использовать вместо теневых объемов карты теней, геометрические шейдеры также могут помочь. Благодаря возможности создания нескольких треугольников из одного теперь можно будет рендерить по несколько теневых карт (в том числе кубические текстуры) за один проход.

Кубическая текстура – это шесть текстур, как бы сложенных в виде кубика. Такие карты часто используются в качестве теневых, однако еще чаще их применяют для симуляции отражающих поверхностей. Скажем, когда вы едете на автомобиле в Need for Speed, игра несколько раз в секунду (частота зависит от настроек качества) рендерит упрощенную версию окружения в кубическую текстуру, а потом накладывает ее на поверхность автомобиля, создавая эффект глянцевой поверхности, отражающей все вокруг. Благодаря геометрическим шейдерам кубические текстуры можно будет рендерить намного быстрее, эффективнее и с большим количеством деталей, это значит, что отражение теперь не будет меняться рывками, а количество объектов увеличится (сейчас это обычно только здания и огни, но не машины конкурентов).

Еще одна новая возможность DirectX 10, которую можно использовать как с геометрическими шейдерами, так и с вершинными, называется «потоковый вывод». Этот термин означает, что теперь, вместо того чтобы передавать данные о графических примитивах (вершинах, ребрах, треугольниках) дальше по конвейеру рендеринга для визуализации, их можно сохранять в памяти видеокарты и использовать много раз. Это полезно, к примеру, если нужно нарисовать персонажа со сложными тенями и сложным освещением, – в этом случае может понадобиться несколько проходов. Раньше, в DirectX 9, при каждом проходе нужно было заново прогонять вершинные шейдеры и заново вычислять координаты всех вершин персонажа. Теперь это можно сделать всего один раз, сохранив результаты в буфере, а затем сделать столько проходов, сколько нужно, серьезно экономя ресурсы GPU.

Выгоды от хранения обработанной вертексными шейдерами геометрии в буфере видеокарты не исчерпываются этим примитивным случаем. В комбинации с геометрическими шейдерами этот механизм дает возможность вытворять куда более интересные штуки. Например, можно на ходу делать тесселяцию – добавлять вершины, делая объект более гладким. Особенно интересной и полезной является возможность создания систем частиц целиком на GPU. В DirectX 9 частицами занимается центральный процессор. Это очень затратно, неэффективно и создает ряд серьезных ограничений.

Например, чтобы частицы, управляющие поведением дыма, реагировали на проход рядом с ними объекта (попробуйте провести через облако дыма руку, чтобы понять, о чем идет речь) или чтобы капли воды стекали по телу персонажа, процессор должен проделать массу работы: определить положение соответствующих объектов, лишний раз осуществить пресловутый скиннинг и выяснить, где находятся частицы относительно геометрии объекта. Разумеется, из-за огромных затрат ресурсов так никто не делал. В DX10 все эти фокусы для центрального процессора почти ничего не стоят. Однократно трансформированная и обработанная на этапе вертексных шейдеров геометрия находится в буфере видеокарты, а поведение частиц, находящихся в непосредственной близости от объекта, можно смоделировать с помощью геометрических шейдеров, затратив на это очень небольшую часть ресурсов GPU и мизерную долю времени CPU.

Потоковый вывод и буферизация также позволяют использовать в качестве частиц не только «бестелесные» спрайты, но и геометрические объекты: камешки, обломки, осколки стекла, брызги, что делает эффекты еще более реалистичными. Отдельно следует отметить симуляцию тканей и одежды, которую геометрические шейдеры способны осуществлять с ранее недостижимой степенью достоверности.

В целом общая тенденция такова: благодаря широким возможностям, предоставляемым DirectX 10, многие приемы и методы компьютерной графики могут теперь быть практически целиком реализованными на GPU. Это не только разгрузит центральный процессор и сделает движки более эффективными и разумно устроенными, чем раньше, но и позволит применять алгоритмы, которые прежде мало использовались или не использовались вовсе.

СКИННИНГ ПЕРСОНАЖЕЙ

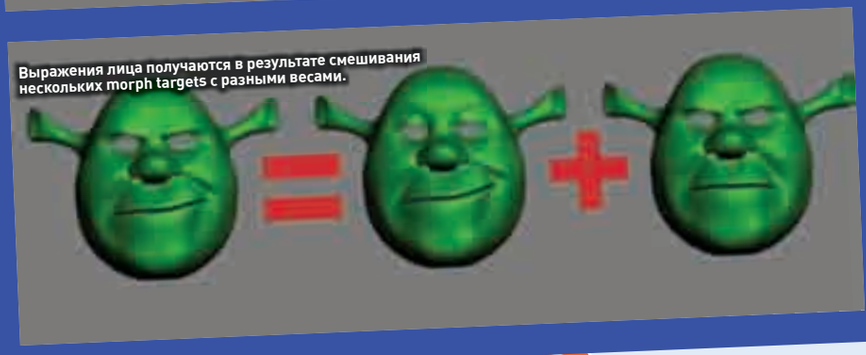
3D-персонажи, как и большинство других объектов в мире компьютерной графики, состоят из вершин, связанных в трехмерную сетку. Чтобы сетка деформировалась при движении персонажа, используют разнообразные методы анимации. Наиболее распространенной сейчас является скелетная анимация, когда внутрь сетки помещают систему «костей» – связанных друг с другом узлов, каждый из которых характеризуется позицией и направлением. Вершины сетки привязывают к «костям» с помощью коэффициентов. Например, если коэффициент связи вершины с одной «костью» – 0.75, а с другой – 0.25, то вершина зависит от положения первой «кости» намного сильнее, чем от положения второй. Коэффициенты нормализованы, то есть в сумме для одной вершины дают 1. Позиция вершины последовательно умножается на матрицу преобразования каждой «кости» с учетом коэффициента ее воздействия, затем результаты суммируются, и – voila! – готовый результат. Это очень простой (но весьма затратный, если модель персонажа детализированная и в ней много вершин либо много самих персонажей) алгоритм, с которым вертексные модули GPU отлично справляются, поэтому центральный процессор им стараются не загружать.

Достаточным считается привязывать каждую вершину к четырем «костям», но иногда (например, как в S.T.A.L.K.E.R.) обходятся всего двумя. Это позволяет уменьшить вычислительные затраты и объем передаваемых GPU данных, что может быть критически важно, если персонажей много, однако требует от 3D-дизайнеров большого мастерства – но и тогда приемлемые результаты не гарантированы.

К слову сказать, использование DirectX 10 может помочь значительно улучшить качество скиннинга и лицевой анимации. Дело в том, что при привязке модели к скелету далеко не всегда удается (да чего уж там – вообще практически никогда не удается!) настроить привязку так, чтобы модель правильно деформировалась в проблемных местах: на локтевых сгибах, под мышками, под коленями и т.д. Чтобы исправить результат, используют специальную методику под названием morph targets или blend shapes. Morph targets представляют собой фрагменты полигональной сетки, где проблемные вершины вручную установлены в нужное положение. Соответственно по мере сгибания руки или ноги вершины подтягиваются к тем правильным позициям, которые заданы в morph target, вместо того чтобы занимать неправильные позиции под воздействием только костей. В лицевой анимации morph targets используются еще активнее. Любое выражение лица представляет собой смесь из нескольких «целей» с разными удельными весами. Эту методику научились реализовывать на GPU еще в лохматые времена GeForce FX (все помнят фею?), однако в DirectX 9 для нее существует довольно много ограничений и неудобств. DirectX 10, в свою очередь, дает возможность закодировать все blend shapes/morph targets в текстурах и использовать до 128 текстур, что позволяет передавать малейшие эмоциональные оттенки с мизерными затратами времени CPU.

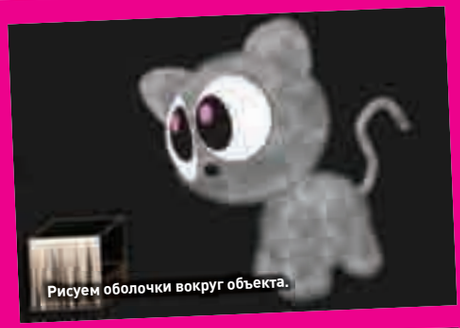
Персонаж в той позе, в которой он был смоделирован с присоединенным «скелетом».

Полигональная модель персонажа деформируется вслед за движениями костей.


Выражения лица получаются в результате смешивания нескольких morph targets с разными весами.

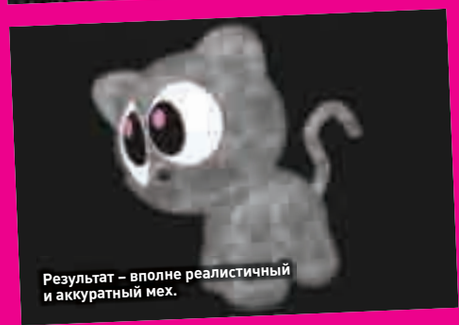
МЕХ

Впечатление меха можно создать, нарисовав вокруг объекта несколько полупрозрачных оболочек (можно представить себе такую «луковицу») с соответствующей «многослойной» 3D-текстурой. Но подобный мех не очень хорошо выглядит по контурам объекта. Чтобы замаскировать неряшливость оболочек в этих местах, нужно иметь возможность находить контуры и обрисовывать их ворсинками. В этом и помогут геометрические шейдеры. Совместив оба эффекта, можно получить вполне качественный и «дешевый» с вычислительной точки зрения мех.


Рисуем оболочки вокруг объекта.

Эффект меха присутствует, но по контурам объекта он выглядит весьма неряшливо.

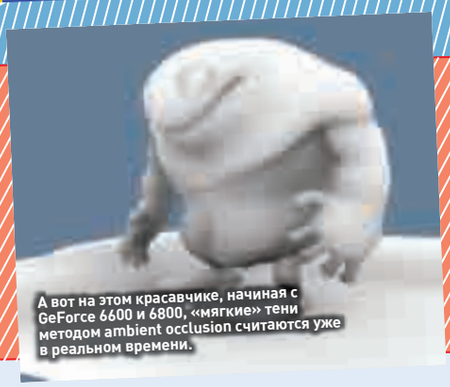
С помощью геометрического шейдера находим контуры и обрисовываем их «ворсинками».


Результат – вполне реалистичный и аккуратный мех.

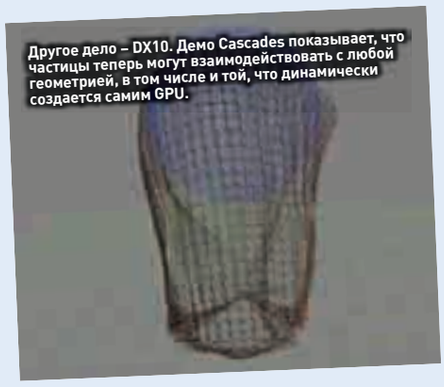
ШЕЙДЕРЫ? НОРМАЛИ? СКИННИНГ?

GPU – GRAPHIC PROCESSING UNIT

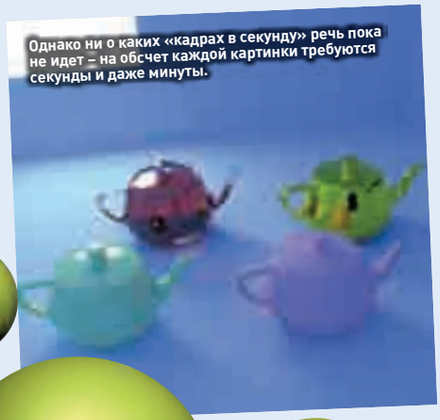
GPU – Graphic Processing Unit – графический процессор, названный так по аналогии с центральным процессором (Central Processing Unit – CPU). Видеоакселераторы стали величать графическими процессорами, когда в дополнение к растеризаторам в них появились модули, позволяющие аппаратно рассчитывать геометрические трансформации и освещение (Transform & Light – TnL). Графические вычисления очень хорошо распараллеливаются, поскольку приходится обрабатывать много простых элементов – вершин и пикселей, которые никак не влияют друг на друга. По этой причине GPU могут похвастаться десятками и даже сотнями параллельно работающих вычислительных модулей, которые обеспечивают им огромную производительность, в десятки раз превышающую производительность CPU на аналогичных вычислениях.



А вот на этом красавчике, начиная с GeForce 6600 и 6800, «мягкие» тени методом ambient occlusion считаются уже в реальном времени.



Другое дело – DX10. Демо Cascades показывает, что частицы теперь могут взаимодействовать с любой геометрией, в том числе и той, что динамически создается самим GPU.



Однако ни о каких «кадрах в секунду» речь пока не идет – на обсчет каждой картинки требуются секунды и даже минуты.

СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ

Миграция на DirectX 10 – это дело ближайшего года. А что ожидает нас в следующие пять лет с приходом DirectX 11?

Много интересного. Прежде всего нужно отметить, что CPU и GPU стремительно сближаются друг с другом по функциональности. С одной стороны, центральные процессоры получают все больше ядер: нынешний стандарт – два ядра, в недалекой перспективе – выход на массовый рынок четырех- и восьмиядерных систем. С другой стороны, графические процессоры приобретают все больше и больше черт, ранее свойственных лишь CPU, не теряя при этом исключительно высокой степени параллелизма. Исключительная эффективность и огромная вычислительная мощность (в десятки раз больше, чем у центральных процессоров) GPU пока что достигаются за счет соблюдения множества ограничений. Самое главное из них состоит в том, что расчеты ведутся по одному и тому же набору команд для множества пикселей, и при этом результаты для одного пикселя никак не влияют на результаты остальных.

Разработчики из NVIDIA и AMD/ATI уже многое сделали для того, чтобы снять подобные ограничения, и DirectX 10 – очередной шаг на этом пути. В частности, впервые программисты GPU получили возможность работать с целыми числами и даже с отдельными битами. Это позволит им реализовать собственные схемы сжатия данных и более эффективные и умные алгоритмы, чем раньше, когда можно было оперировать только числами с плавающей запятой. Что еще более важно, в новых GPU появились средства коммуникации между потоками – теперь отдельный поток, выполняющий вычисления, может сохранять свои промежуточные результаты в специальной области локальной памяти, и другие потоки могут из него читать.

Такие возможности чрезвычайно полезны для реализации продвинутых алгоритмов рендеринга, которые сделают изображения еще более реалистичными. Речь идет о трассировке лучей (ray-tracing) и ее «дочерних» алгоритмах: глобальном освещении (global illumination), картах фотонов (photon mapping) и т.д. Суть этих методов состоит в том, что освещенность каждой конкретной точки сцены определяется не только воздействующими на нее первичными источниками света (лампы, огонь, Солнце), но и вторичным светом, отраженным от окружающей обстановки. Кроме того, ray-tracing позволяет достаточно естественным образом рассчитывать тени, не прибегая к сложным и не очень удобным приближениям вроде теневых карт и теневых объемов. Ray tracing и global illumination обычно считаются CPU-алгоритмами, не приспособленными для использования на GPU. Тем не менее уже на DX9-картах с SM 3.0 могут быть реализованы некоторые из подобных методов рендеринга – правда, они либо тормозят, либо дают очень упрощенный результат, либо то и другое вместе, поэтому на практике (то есть в играх) пока не применяются.

Иногда подобие трассировки лучей пытаются реализовать с помощью тандема CPU-GPU, заставив CPU динамически генерировать вторичные источники света на ярко освещенных поверхностях, а затем передавать их GPU для обычного рендеринга. Такой механизм используется в S.T.A.L.K.E.R., однако по умолчанию он выключен, и включить его можно только с консоли – ценой примерно двукратного падения и без того не очень большого FPS.

Как бы то ни было, трассировка лучей на современных GPU относится пока что к разряду курьезов, тем более что львиную долю парка видеокарт составляют бюджетные модели, которым дай бог справиться с обычным рендерингом в приличном разрешении и с 4x MSAA. Но уже через пару лет ситуация должна измениться. Известно, что сейчас наиболее активным «двигателем» трассировки лучей в игровой графике является Intel, собирающаяся выпустить в 2009 году свой высокопроизводительный процессор Larrabee, одним из важнейших достоинств которого является как раз поддержка полноценного ray tracing.

Узнав о планах Intel, мы выразили опасение, что компания собирается навязать рынку разработку, которая идет вразрез с основными тенденциями развития графических процессоров за последние 10 лет и потому способна вызвать определенную сумятицу. Создателям пришлось бы тогда поддерживать две принципиально несовместимых архитектуры, основанных на диаметрально противоположных подходах, а это чревато огромным количеством проблем и трудностей – куда более значительных, чем технически сложное портирование игр с Xbox 360 на PS3 и обратно.

Но, как выяснилось, наши опасения напрасны: Intel не собирается изобретать велосипед и активно занимается лицензированием GPU-технологий у NVIDIA. Это значит, что Larrabee будет в значительной степени похож на традиционный GPU, благодаря чему на нем можно будет использовать как обычные алгоритмы растеризации, так и ray-tracing – в зависимости от конкретных потребностей игры.

В свою очередь, можно предположить, что и NVIDIA в обмен на свои технологии получает у Intel ноу-хау по разработке универсальных процессоров. Поэтому, хотя никаких анонсов еще и не было сделано, вполне можно ожидать от графического гиганта интересных сюрпризов.

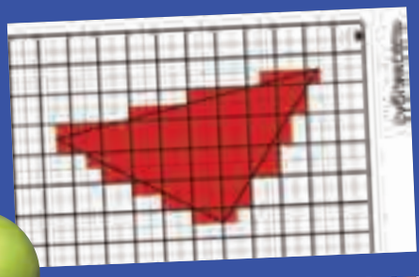
Компания AMD, поглотившая ATI, тоже не сидит сложа руки – там разрабатывают процессор Fusion, который будет сочетать в себе ядра CPU и GPU в одном корпусе или даже на одном кристалле, и его премьера также состоится в ближайшую пару лет. Таким образом, уже до конца этого десятилетия мы сможем увидеть на PC несколько интереснейших архитектур с принципиально новыми возможностями, ну а к 2012–2013 годам технологическая революция докатится и до консольного рынка. **PG**

АНТИАЛИАСИНГ

Антиалиасинг – совокупность методов, которые позволяют справиться с алиасингом. Понятно? Не очень? Хорошо, разъясним, что такое алиасинг. На иллюстрации к термину «растеризатор» видно, что «идеальный треугольник», будучи «положен на пиксели», становится отнюдь не идеальным. Происходит это, в частности, из-за того, что пиксели, которые треугольник покрывает лишь частично, все равно закрашиваются полностью. Из-за этого даже на достаточно высоких разрешениях по краям объектов часто образуются неприятные лесенки. Ну а при невысоких разрешениях эти лесенки выглядят просто ужасно. Это и есть алиасинг.

Два основных способа борьбы с алиасингом – MSAA и FSAA – основаны на том, чтобы вычислять большее количество пикселей, чем выводится на экран, а затем усреднять информацию по ним, чтобы правильно выводить те пиксели, которые покрываются треугольниками только частично. Такие субпиксели называются отсчетами (samples). В режиме 2x отсчетов вдвое больше, чем пикселей готового изображения, в режиме 4x – в четыре раза больше и т.д. На иллюстрации изображен приблизительный принцип работы 4x AA – только приблизительный, на самом деле там все сложнее!

Разница между MSAA (Multi-Sample Anti Aliasing) и FSAA (Full Screen Anti Aliasing) состоит в том, что при MSAA каждое вычисленное значение пикселя просто повторяется в двух, четырех, шести или большем количестве отсчетов (зависит от множителя) – то есть при включении этого режима увеличивается нагрузка на растеризаторы и подсистему памяти, но пиксельные процессоры работают как обычно. При FSAA все сэмплы считаются «по-честному» – то есть фактически сцена рендерится в большем разрешении, а потом ужимается. Разумеется, FSAA куда более «тяжел» для видеокарты, поэтому его обычно стараются не использовать – однако он обеспечивает гораздо лучшее качество на полупрозрачных объектах вроде сеток или листвы. По этой причине DirectX 10 дает разработчикам игр полный контроль над антиалиасингом, позволяя совмещать разные методы по мере необходимости. Кроме того, в G80 NVIDIA представила новый, более эффективный и качественный тип антиалиасинга – CSAA, который призван со временем заменить ныне используемые методы.



Рендерер Parthenon позволяет добиться исключительно реалистичных изображений с помощью GPU.

РАСТЕРИЗАТОР

Растеризатор – это модуль GPU, который занимается тем, что определяет, каким образом обработанные на предыдущих стадиях графического конвейера треугольники лягут на пиксели финальной картинки. В обязанности растеризатора также входит вычисление координат, по которым из текстуры извлекается значение цвета или другого параметра для данного пикселя. По сути, ранние графические акселераторы (3dfx Voodoo, NVIDIA Riva, ATI Rage) представляли собой просто набор растеризаторов, и только потом к ним добавились модули TnL, пиксельные процессоры и все прочее.

Геометрические шейдеры позволяют реализовать такие методики, как тесселяция и displacement mapping. Сверху – традиционный рендеринг на основе карт нормалей. Снизу – рендеринг с использованием карт смещения.

NVIDIA

INTEL

ATI

AMD

ТЕКСТ: ВЛАД «DRUMIUS» КАРПОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2002 — Создана фирма Ice-Pick Lodge.

2005 — В июне вышла игра «Мор. Утопия».

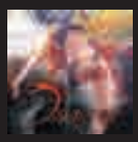
2008 — 17 апреля появилась игра «Тургор».

Видео-рецензия на диске!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC

ТУРГОР

СИЛА ЦВЕТА И СВЕТА



ЖАНР ИГРЫ
Survival action

ИЗДАТЕЛЬ
ND Games

РАЗРАБОТЧИК
Ice-Pick Lodge

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.tension-game.com

ПОХОЖЕСТЬ
«Мор. Утопия»; «Пенумбра: Дневники мертвецов»

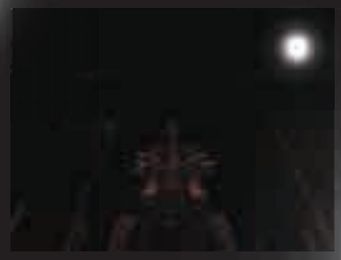
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Николай Дыбовский

«Тургор» – новая игра компании Ice-Pick Lodge, создателей «Мор. Утопии». Проект неоднозначный. Он, пожалуй, отпугнет ту часть аудитории, которая привыкла ассоциировать себя с мускулистыми громилами из Gears of War или Crysis. Здесь в отличие от вышеназванных игр тебе не спешат предоставить арсенал смертоносных орудий. В «Тургоре» ты всего лишь обессилевшая безмолвная жертва, цель которой – попытаться выжить во враждебной среде, где даже воздух пропитан тревожным дыханием смерти и паники и первобытные инстинкты шепчут тебе: «Уходи отсюда! Спасайся, у тебя мало времени!» Ты дюжину раз погибнешь, прежде чем поймешь, чего от тебя ждут населяющие мир существа, куда тебе нужно бежать сломя голову, а куда добраться нельзя. Соблазн опустить руки, сдаться велик. Но стоит уделить игре немного времени и терпения, довериться ее мрачному обаянию, выслушать историю, которую она пытается тебе поведать, – и игра увлечет тебя, закружит в своей опасно заманчивой вселенной.

НА РАСПУТЬЕ ПРОМЕЖУТКА

Волею судеб мы попадаем в странное место, словно рожденное в безумных снах отчаявшегося художника-сюрреалиста, – Промежуток. Эта грань между сном и явью – цепочка небольших миров, по которым мы будем путешествовать вместе с нашим безымянным молчаливым героем. Мир этот холоден и враждебен: очутившись здесь, любое живое существо начинает медленно, но верно умирать. Ты не исключение, поэтому стоит сократить свой визит до минимума. Как выясняется, задача непростая.

Ты окажешься в центре конфликта двух сил: неких Братьев-Хранителей и их пленниц, Сестер, – таинственных созданий, напоминающих нимф из древних легенд. Одиннадцать Братьев (или Охотников) – фантасмагорические существа, пришедшие в Промежуток из иных миров с захватнической целью. Своевольные диктаторы усердно пытаются приобщить тебя к своей



БРАТЬЯ-ХРАНИТЕЛИ (ОХОТНИКИ)

Внешне Охотники – полулюди-полумеханизмы – напоминают титанов, которые вырвались из мифического ада – Тартара и тут же попали на доработку к беспощадным извергам-строггам, знакомым нам по Quake 4.

Каждый обладает своим жутким, но уникальным обликом: единожды встреченный, любой из них еще долго будет являться тебе в кошмарах. Вот Жонглер – он словно состоит из двух частей: человеческий торс несколькими жилистыми прутьями крепится к подобию паучьего тела. У другого, Китобоя, голова растет из спины – мерзкое зрелище. Но самый, пожалуй, отвратительный облик у Надзирателя. Его голые, вытянутые кости образуют клетку, и он будто обнимает ее, сидя сверху. Остальные Братья – тоже мастера вгонять в дрожь. Однако стоит признать, что авторам несколько изменило чувство меры: большинство их созданий все же выглядят вычурно и гротескно.

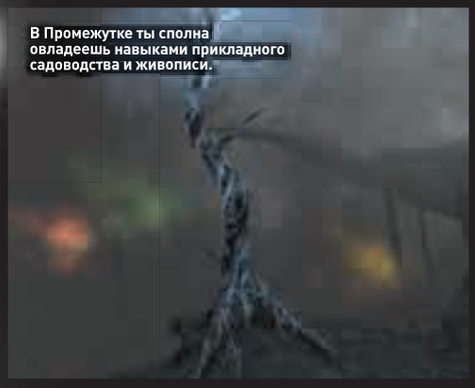
Факты

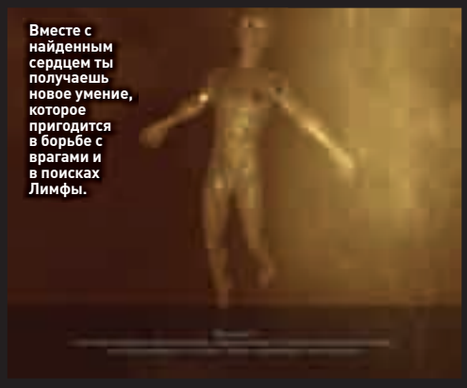
1 безымянный и безмолвный герой

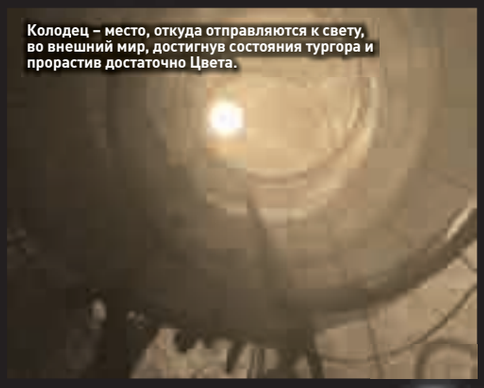
7 цветов: оружие, здоровье и время

11 Братьев: либо друзья, либо враги

33 периода, чтобы покинуть Промежуток


В Промежутке ты сполна овладеешь навыками прикладного садоводства и живописи.


Вместе с найденным сердцем ты получаешь новое умение, которое пригодится в борьбе с врагами и в поисках Лимфы.


Колодец – место, откуда отправляются к свету, во внешний мир, достигнув состояния тургора и прорастив достаточно Цвета.

жуткой общине и сделать Двенадцатым стражем. Они хранят и оберегают Промежуток от того, что в их понимании считается ересью, соблюдая заповеди и поклоняясь силе Цвета. Эти фанатики держат несчастных Сестер под неусыпным контролем. Сами девушки отчаянно желают, чтобы ты покинул проклятое логово мрака. Они убеждают тебя уйти к свету, во внешний мир и спастись. А заодно помочь пленницам в борьбе с Хранителями.

С этого момента твой выбор неширок: сбежать из западни как можно скорее, пока жизнь еще теплится в теле героя, или остаться, победить свои страхи и сделаться властителем Промежутка, деля власть с суровыми тиранами зловещего царства теней.

ЦВЕТНЫЕ СНЫ

В игре Промежуток – это глобальная карта, куда ты попадаешь всякий раз, когда выходишь из игровой локации. Он состоит из девяти сфер, соединенных между собой тропами-переходами; кроме того, каждая сфера имеет два ответвления (стартовая – четыре). Все это напоминает корень растения, на который нанизаны крупные клубни и поменьше. В девяти крупных «клубнях» обитает по Сестре-ключу: каждая из них одновременно и пленник в своем обиталище, и страж, который до определенного момента не пускает нас дальше, к верхним сферам. Чтобы миновать покои Сестры (то есть продвинуться выше и на шаг приблизиться к цели), придется делиться накопленными запасами так называемой Лимфы Цвета – универсального, но редкого ресурса: это и здоровье, и оружие, и время, и, пожалуй, местная валюта. Запасы Лимфы не только ограниченны, но и постепенно, с течением времени убывают.

ЛИМФА ЦВЕТА, СЕРДЦА И ПАЛИТРА

Чтобы получить из собранной Лимфы Цвет, которым мы сможем «рисовать», перейдем в режим «обскура» (B).

Собранная в ходе путешествия Лимфа помещается в сосуды справа. Выкачиваем ее оттуда, затем переносим в любое из сердец. Спустя недолгое время блужданий по Промежутку из наполненных сердец потянутся тонкие нити – Нерва. Собираем Нерву – и запас Цвета в Палитре пополняется. Процесс надо осуществлять регулярно: лишившись Цвета, герой погибнет.

«Life is not a bed of roses», – гласит английская пословица. Сестра Ава так не считает.

Тот самый Промежуток в игре. Не слишком аппетитное зрелище, надо признать.

Убойная фраза:

«Ты хорош. Но я тебя не приму. Я тебе не по зубам, золотоглазый».

Сестра Ава

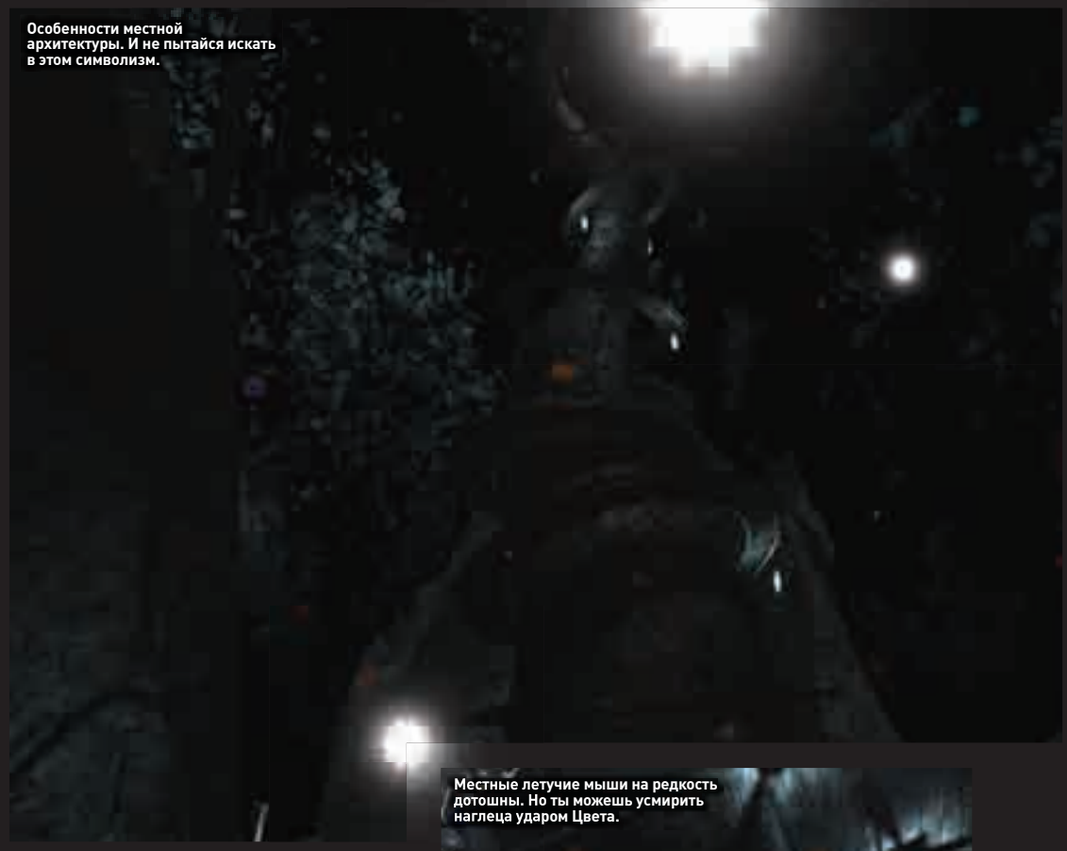
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 7.1

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

Девушка вовсе не собирается тебя загрызть. А впрочем, кто знает.


Особенности местной архитектуры. И не пытайся искать в этом символизм.

Необходимо умело и грамотно распоряжаться этим драгоценным веществом. Тщательно собирая Лимфу, что встречается то в виде разноцветных сверкающих сгустков, то в виде загадочных растений, мы пополняем ее запасы. Также можно охотиться на разного рода мелких обитателей Промежутка, сбрасывая на землю в качестве приманки немного Лимфы. Существо (на вид – гигантский жук-светляк) алчно накинется на добычу, за что и поплатится: лови момент и лишай жертву ее собственных скромных запасов.

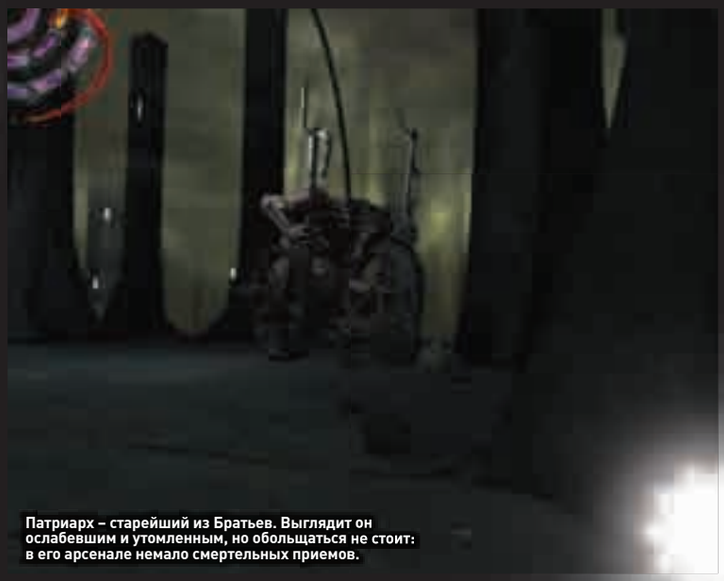
Однако Лимфу недостаточно просто собирать: чтобы ее использовать, прежде необходимо «переработать» собранные резервы в Палитру.

Всего Цветов в игре семь – и семь навыков, которые развиваются в зависимости от частоты использования: Изумруд – защита, Лазурь – скорость, Пурпур – ярость, Янтарь – метаболизм, Сирень – вдохновение, Серебро – удача, Золото – доверие. Волшебство Золота и Серебра поможет скорее найти общий язык с Сестрами; окрашенный яростью Пурпура скалистый утес станет грозным оружием в битве с Охотниками, Изумруд послужит броней, а Янтарь залечит раны. Помни, что каждый раз, когда ты расстаешься с Цветом, окружающий мир понемногу меняется. Во что он превратится к концу игры: в изрыгающую пламя преисподнюю или в цветущий райский сад, во многом зависит от тебя.

Поначалу же твоя задача – собрать все доступные ресурсы Лимфы, максимально наполнив цветами Палитру. Затем можно двигаться дальше по цепочке сфер, в убежище одной из Сестер. Насытив ее цветом, ты завоюешь расположение девушки. В благодарность Сестра поможет тебе выучить новое умение-заклинание, одарит еще одним сердцем (чтобы

Местные летучие мыши на редкость дотошны. Но ты можешь усмирить наглеца ударом Цвета.

Сестра Эхо не боится свободно перемещаться по Промежутку, и порой мы с ней пересекаемся.


Патриарх – старейший из Братьев. Выглядит он ослабевшим и утомленным, но обольщаться не стоит: в его арсенале немало смертельных приемов.

проращивать Нерву), даст мудрый и дельный совет, как выжить в Промежутке и не погибнуть в битве с одним из Охотников. Но не спеши целиком доверяться плутовкам: многие из них не погнушаются обмануть тебя. Да, они способны обокрасть и предать. Будь все время начеку, внимательно и бережливо расходуй бесценную Лимфу на прихоти своенравных Сестер. Также знай, что каждая из девушек предпочитает лишь два цвета из Палитры. С двумя другими она может быть в ссоре, к остальным – безразлична.

К каждой из 11 Сестер приставлен надсмотрщиком Брат-Хранитель. Развивая отношения с девушкой, ты наверняка навлечешь гнев ее властелина, последствием чего будет схватка на отдельной арене. Но не страшись: несмотря на то что Охотники практически неуязвимы, победить их можно – у каждого есть свое слабое место. Узнать его помогут Сестры.

Некоторое время Братьев можно избегать – они перемещаются по Промежутку в виде огненных иероглифов (как и некоторые из Сестер: они выглядят как цифра 8). Когда большинство из них посетят Промежуток, схватки за право покинуть мрачное место станут неизбежны. К этому моменту стоит освоить заклинания – символы атаки, защиты и скорости. Найдя 20 сердец и заполнив Цветами Палитру, ты достигнешь состояния тургора и сможешь наконец покинуть Промежуток.

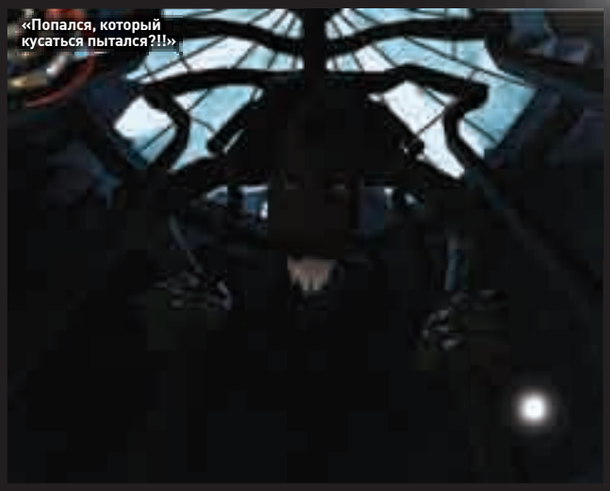
БЕЗЛИКИЙ МЕССИЯ

Создатели тщательно и бережно творили таинственный, словно сотканный из лоскутков тайных страхов и светлых мечтаний мир. Он сумрачен, но не лишен притягательности. Он очаровывает своей глубиной и тайнами: места наших путешествий рождают фантазии о внезапно оживших картинах Иеронима Босха и Сальвадора Дали. Печальные, нагнетающие отчаяние и панический ужас мелодии гармонично вплетены в пульсирующую тревожной безысходностью ткань вселенной Промежутка. Нам встречаются сказочные, но правдоподобно живые существа: печальные (и отнюдь не такие беспомощные, как кажутся), но хитрые и своенравные Сестры; жестокие, бескомпромиссные, но до конца преданные идее порядка в таинственном мире Братья. Сложно поверить, что все это лишь фантазия группы одаренных людей.

Тем печальнее осознание факта, что слабейшее звено в цепочке тщательно продуманных мифологических элементов – персонаж, за которого тебе доведется играть. Мы не знаем его имени и не слышим его голоса; он не мучается воспоминаниями, равно как не грезит о будущем. Сложно сопереживать бесчувственной, лишенной эмоций мумии. Кто он? Что заставляет его страдать, а что – радоваться? Откуда он пришел и кем был до того, как попал в это странное место? Появляясь, эти вопросы остаются без ответа. **PG**

В «Тургоре» ты обессилевшая, безмолвная жертва, цель которой – попытаться выжить во враждебной среде.

Здесь как в жизни: чрезмерными ухаживаниями девушке можно и надоесть. Что, собственно, и случилось.



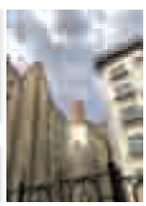
«Попался, который кусаться пытался?!!»

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛИМФЫ ЦВЕТА

Чтобы окрасить объект (скажем, дерево), для начала приблизимся к нему. Мы видим в центре экрана символ, напоминающий мазок. Выбираем Цвет из Палитры (L+Ctrl), жмем левую кнопку мыши. Время немного замедляется, и внизу экрана появляются доступные для рисования знаки. Мышью выводим один из них на дереве, которое затем начинает живописно струиться цветом. Спустя некоторое время можно будет собрать «урожай» Цвета, которым мы «оживили» дерево.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.5
ИНТЕРФЕЙС	8.0



Свежая, новаторская идея взаимодействия с окружающим миром посредством рисования магических символов; увлекательное путешествие по сказочным мирам.

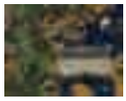
Безымянный и, похоже, немой герой не вызывает сочувствия; он лишен харизматического обаяния.

8.0

Побывав в Промежутке, сложно бороться с желанием посетить его вновь. Наверное, не стоит сопротивляться?

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1997 В сентябре в Софии открылась компания Haemimont Games.

2000  В январе появился дебютный проект болгарских разработчиков – добротный клон Age of Empires – Tzar: The Burden of the Crown.

2002 В сентябре в продажу поступила неплохая RTS Celtic Kings: Rage of War.

2004 В феврале вышла вторая часть сериала – Celtic Kings: The Punic Wars.

2006 В июне состоялся релиз градостроительного симулятора Glory of the Roman Empire. Игра разошлась тиражом свыше миллиона экземпляров.

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

Видеорецензия на диске!

IMPERIUM ROMANUM

ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy, Management

ИЗДАТЕЛЬ
Kalypso Media

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Haemimont Games

ПОЙДЕТ
Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.imperium-game.com

ПОХОЖЕСТЬ
Caesar 4, CivCity: Rome, Glory of the Roman Empire

16 лет назад Impressions Games совершила в жанре градостроительных симуляторов маленькую революцию. Разработчики Caesar не стали слепо копировать SimCity и предложили игрокам возводить вместо современных мегаполисов древнеримские поселения. Эксперимент с путешествием во времени удался на все сто. В 1996 году вышло продолжение сериала, спустя два года подоспела третья часть. В XXI веке дела у компании пошли ни шатко ни валко, и в апреле 2004 года руководство объявило о банкротстве.

СВЯТО МЕСТО ПУСТО НЕ БЫВАЕТ

Как ни странно, но закрытие Impressions Games послужило катализатором развития жанра. Сразу несколько студий захотели занять опустевшую нишу. Перебравшиеся в Tilted Mill Entertainment авторы Caesar взялись за четвертый эпизод, FireFly Studios отметилась крепкой CivCity: Rome, свой кусок пирога отхватила и Glory of the Roman Empire. Стоит заметить, что все три игры вышли в 2006 году. После сбора богатого урожая релизов наступила небольшая засуха. Сейчас поспели новые плоды.

По логике вещей, Haemimont Games следовало назвать свое творение Glory of the Roman Empire 2, но из-за перехода от одного издательства к другому и проблем с держателями авторских прав разработчики сменили вывеску на Imperium Romanum. Хотя этот факт нисколько не мешает играм быть похожими друг на друга, как яйца от одной несушки.

ПОТРЕБИТЕЛЬСКАЯ КОРЗИНА

В главном меню доступны три режима игры (исторические миссии, сценарии

Суть всех заданий сводится к тому, чтобы построить на ровном месте поселение.

ЧЕСТНЫЕ СПОСОБЫ ОТЪЕМА ДЕНЕГ

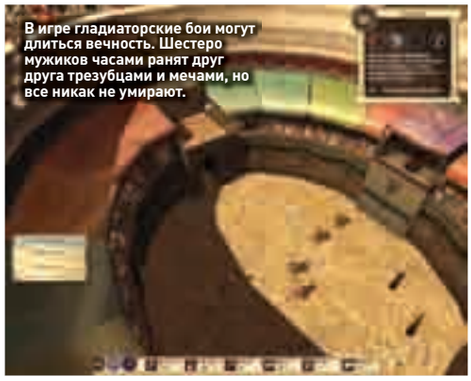
Для возведения того или иного здания требуется определенный набор ресурсов. Стены вырастают постепенно по мере того, как рабы приносят со складов или с мест добычи дерево, камень, глину или мрамор. Если ты хочешь сэкономить драгоценное время, то можешь воспользоваться опцией «быстрая стройка». За скорость с тебя потребуют энную сумму. Например, простенький домишко для поселенцев обойдется в жалкие 50 денариев, шахта – в сотню, казарма – в 1000. Иногда возникают ситуации, когда необходимо срочно разместить на границе подразделение гасталов, но по закону подлости казна пуста. В игре существуют три способа моментального пополнения бюджета. Первый – повышение налогов. Второй – сбор денежных пожертвований среди граждан около алтарей. Третий вариант – раскулачивание. Объяви самую богатую семью врагом Рима. Конфискованное имущество пойдет на нужды города, а пустующий дом скоро займет кто-нибудь другой.

Факты

5 режимов труда для рабов

16 сценариев доступны в исторической кампании

36 гасталов обучаются в одной армейской казарме


В игре гладиаторские бои могут длиться вечность. Шестеро мужиков часами ранят друг друга трезубцами и мечами, но все никак не умирают.

Знаменитый Circus Maximus вмещал до 250 тысяч зрителей. В игре в Великом цирке вряд ли поместится больше двух сотен человек.

и управление Римом) плюс две короткие обучающие миссии. В них тебе подробно объяснят, как превращать мелкие деревеньки в большие города и вести войну с варварами. Независимо от выбранного варианта суть всех заданий сводится к тому, чтобы построить на ровном месте поселение (или значительно увеличить размеры существующего) и удовлетворить все потребности граждан.

Банальная фраза «хлеба и зрелищ» здесь неуместна. Все намного сложнее. Помимо свежевыпеченных буханок народ желает видеть на своем столе рыбу, колбасу, оливковое масло и побольше вина. Приходится засевать поля различными культурами, сооружать возле побережья рыболовецкие хижины, искать место под пекарни, лавки мясников и рынки. Если наступят перебои с поставкой воды, одежды и завозом целебных зелий в лавку травника, народ уйдет со своих рабочих мест и начнет качать права около форума. Четверо крепких ребят из префектуры способны усмирить небольшое число негодующих. Однако если протесты примут массовый характер, приготовься наблюдать, как бунтовщики поджигают различные строения, а блюстители закона носятся по улицам с ведрами воды. Беспорядки могут возникнуть и на религиозной почве, так что не стоит скупиться на алтари.

К сожалению, все здания имеют ограниченный радиус действия. Почему-то жителям небольшого квартала на окраине лень сходить в центр города и купить там то, что им нужно. Изволь сделать так, чтобы все необходимое находилось недалеко от дома.

СТУК МОЛОТКОВ

Для строительства понадобятся четыре ресурса: дерево, камень, глина и мрамор. Не успел нажать на кнопку, как рабы беспрекословно идут с кирпичами

Водоснабжение играет большую роль. В каждом квартале должно быть несколько удобно расположенных колодцев.

Римские легионеры без зазрения совести сжигают деревни варваров дотла. В огне погибают старики, женщины и малые дети.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **6.7**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **5.3**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

и бревнами в руках к появившемуся на земле фундаменту здания. Чем выше количество бараков, тем больше тяжестей переносят чумазые человечки. Добываемая в шахтах железная руда идет на производство оружия, а золото попадает прямиком в казну. Излишками можно торговать с соседями – как по суше, так и по воде.

Со временем доходы жителей возрастают. Двухместные мегалии постепенно превращаются в казы, а затем – в домусы. Подрастающим детишкам нужно ходить в школу. Взрослые все больше думают о боге и просят раскошелиться на святилище, а особо религиозные граждане спят и видят, чтобы их окна выходили на храмы Бахуса и Фортуны или как минимум на золотую статую с Триумфальной аркой. Деятели науки просят выделить средства на академию философии, поборники гигиены не вылезают из бани, ценители искусства тратят свои кровные на походы в театр, а любители горячительных напитков не прочь скоротать время в таверне. Впрочем, обладателям роскошных вилл и этого мало. Богатеи платят такие высокие налоги, что вправе требовать от властей строительства Великого цирка или Колизея.

ЗВОН МЕЧЕЙ

Боевая система выполнена без затей. Игроку доступны три вида войск: лучники, гасталы и эквиты. Почему-то катапульты состоят на вооружении только у варваров. В казарме можно обучить лишь одно подразделение, причем его численность зависит от времени подготовки, количества произведенного оружия и одежды. Непонятно, зачем в панель управления отрядами добавлена бесполезная опция «выбрать формацию». Идут ли пехотинцы шеренгой, или двумя колоннами, все равно при встрече с врагом собьются в толпу. Видимо, разработчики руководствовались принципом «шоб было». Ни о каких тактических изысках не может быть и речи. Даже не пытайся ударить с фланга или зайти в тыл: на определенном расстоянии противник смекнет, что к чему, и бросится в лобовую атаку, даже если ты обходил его глухими лесами. Остается только следить за меняющимся во время сражения счетчиком очков боевого духа, который показывает, насколько солдаты близки к бегству. Если в твоем городе нет каменных башен, то в сражении обычно побеждает тот, у кого больше армия.

ДРЕВНЕРИМСКИЙ ПОКЕР

Все игровые события крепко привязаны к так называемой колоде заданий. Ты вытаскиваешь от одной до трех карт и приступаешь к выполнению: построить определенные здания, наладить бесперебойную поставку того или иного ценного ресурса, создать дополнительные рабочие места, увеличить число граждан, повысить процент зажиточных семей, укрепить город каменными стенами, отбить набеги варваров и т.д. Справился с очередным поручением – получи новое, более сложное. И так – пока не закончится колода. В некоторых случаях тебе разрешают пропустить задание и приступить к следующему, но от этого игра не становится легче. Проще поднакопить деньжат, чтобы украсить дорогу Триумфальной аркой и получить за это какой-нибудь бонус, чем потом ломать голову над тем, как быстро улучшить настроение граждан. Иногда на выполнение задач отводится определенное количество времени. Например, в исторической миссии «Колония Юлия» тебе необходимо создать на пустом месте высокоразвитое поселение до того, как на него обрушатся орды врагов. Все бы хорошо, да только закладка с казармами и башнями недоступна. Наступление судного дня можно отсрочить, если построить очередное здание для гражданских нужд. Появилась префектура – получи две дополнительные минуты, красуется на центральной улице золотая статуя – вот тебе еще три.

ПОЛОВАЯ ДИСКРИМИНАЦИЯ

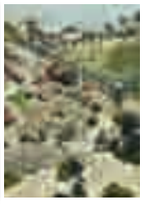
В Imperium Romanum далеко не все жители могут выбрать себе понравившуюся профессию. Половая дискриминация отсутствует лишь на зерновых и свинофермах, на рынках и в тавернах. В прядильнях, лавках портного и травника, а также на оливковых фермах трудятся женщины. Мужчины занимаются выпечкой хлеба, изготовлением колбас, производством оружия, ловлей рыбы, заготовкой золотой и железной руды, глины, древесины, камня и мрамора. Вдобавок к этому только представители сильного пола могут работать префектами, учителями, учеными и актерами.

ПРОСТЕНЬКО И СО ВКУСОМ

Несмотря на среднюю графику и не самый удобный интерфейс, Imperium Romanum оставляет приятное впечатление. В игре все предельно просто и понятно. От миссии к миссии ты вытаскиваешь карты из колоды заданий, добываешь ресурсы, строишь здания, удовлетворяешь потребности граждан. Вроде бы ничего особенного, но серьезно затягивает. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★½ 6.5



Большое количество интересных миссий; неплохая идея с колодой заданий; простая и удобная экономическая модель; возможность использовать завоеванные территории.

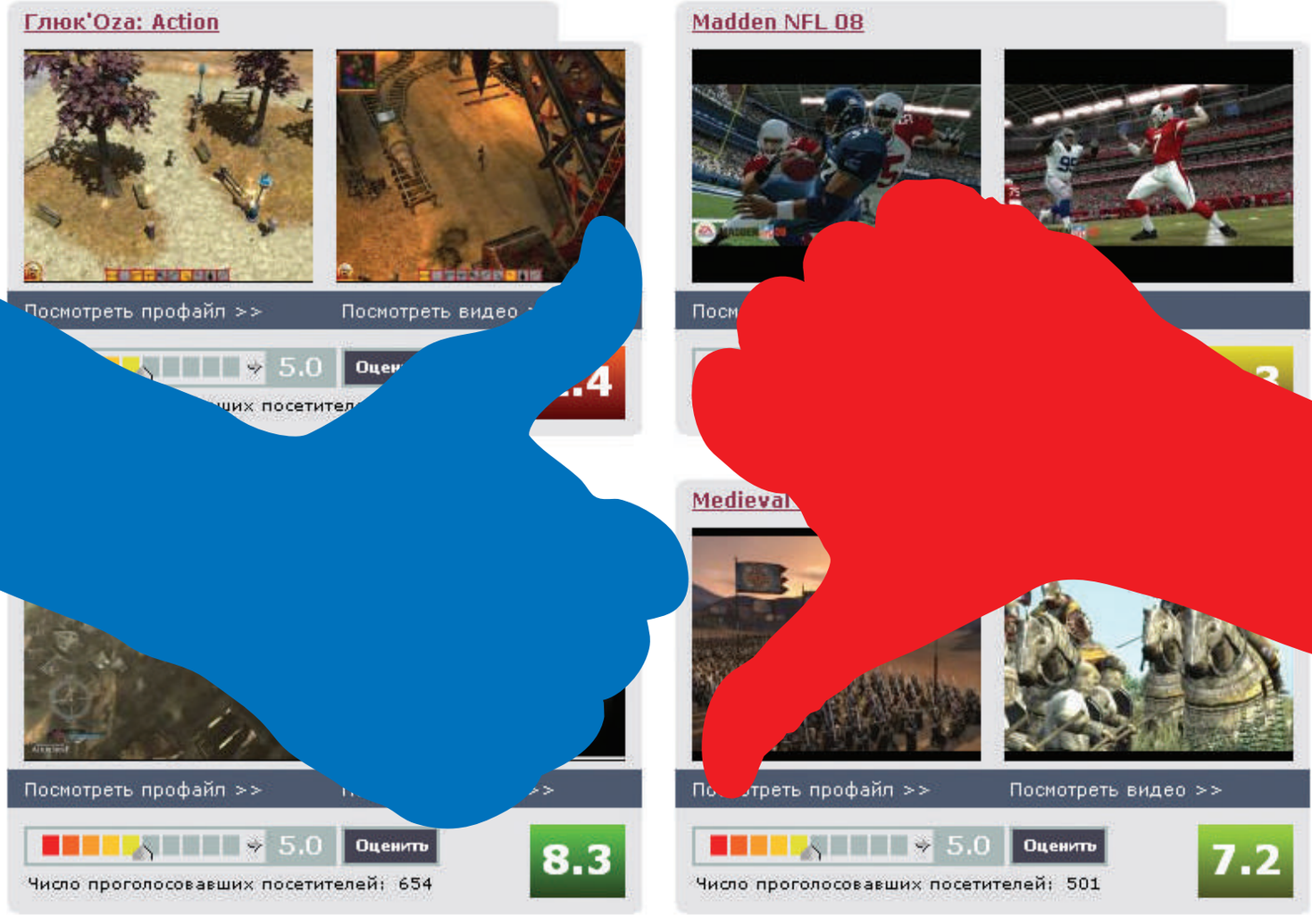
Постройки требуют больше полигонов; здания имеют маленький радиус действия; слабая боевая система.

7.0

Красивый, но пустой градостроительный сим. Забава для тех, кто книгам по истории предпочтет фильм «Гладиатор».

Строительство Триумфальной арки значительно поднимает престиж правителя в глазах жителей города.

ПРОГОЛОСУЙ ЗА ЛЮБИМУЮ ИГРУ!



Не согласен с мнением редакции? Поставь свою оценку каждой обозреваемой в номере игре еще до выхода журнала!

СДЕЛАТЬ ЭТО ПРОСТО: ДОСТАТОЧНО ЗАЙТИ НА
www.gameland.ru/pgvote/

PC игры

gameland.ru

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999 Paradox Interactive AB основана в Стокгольме (Швеция). С первых дней она специализируется на стратегиях.

2000 Выходит Europa Universalis – родоначальница знаменитой стратегической серии, базирующаяся на настольной игре француза Филиппа Тибо (Philippe Thibault).

2002 Появляется Hearts of Iron – первая в серии стратегий о Второй мировой, симулятор тотальной войны и милитаризованной экономики.

2003 Выходит Victoria: An Empire Under the Sun – колониальная стратегия с мощной экономической системой (47 товаров, вплоть до опиума!).

ТЕКСТ: НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C/Snowball
РАЗРАБОТЧИК
Paradox Interactive
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz,
512Mb RAM,
видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-32
**ИНФОРМАЦИЯ
В ИНТЕРНЕТЕ**
www.paradox-
plaza.com/rome
ПОХОЖЕСТЬ
Hearts of Iron, Victoria:
An Empire Under
the Sun

EUROPA UNIVERSALIS: ROME

РИМУ – РИМ

Самое привлекательное в Europa Universalis – карта Рима. То есть карта мира. Она как во втором томе «Всемирной истории» – немного выцветшая, но все еще аляповатая. Владения Рима ярко-красные, Карфаген зеленочно-зеленый, империя Селевкидов акрилово-желтая. Уютно! И компактно – до краев карты не так далеко, рядом с Азовским морем и Персидским заливом начинается чернота, ничто. Там даже варвары не живут, которые в EU: Rome ну такие вандалы! Не то что смирные туземцы из Europa Universalis 3. Впрочем, обо всем по порядку.

Серия Europa Universalis имеет картонное прошлое. Далекий предок – одноименная настольная игра француза Филиппа Тибо (Philippe Thibault). За три компьютерных поколения EU не изжила картонные черты – хотя в EU: Rome есть горы, леса и трехмерные фигурки легионеров, ты все равно играешь на той самой, словно из учебника истории, карте, медленно закрашивая провинции в свой цвет. Сравнивать Europa Universalis: Rome с чемпионом среди античных стратегий, Rome: Total War, не стоит. Здесь ты не командуешь армиями в сражениях, а смотришь на побоища с орбитальной высоты. Потому что EU – хардкор; создатели игры из Paradox приучили к этой мысли игровых критиков и игроков. Здесь нужно много считать, много планировать... Но еще здесь немало зависит от случайности, и два-три неприятных исторических события способны уничтожить все созданное тщательным подсчитыванием и планированием.

МЕНЕДЖЕРЫ СРЕДНЕГО ЗВЕНА

Зато если ты вынесешь все – и широкую, ясную дорогу проложишь себе, ты будешь собой очень гордиться. Как бухгалтер или специалист по кризисному управлению высшей категории. Или HR-специалист (ты же не будешь именовать себя словом «кадровик»?) – потому что у тебя в подчинении будет очень много персонажей. Они занимаются научными исследованиями, становятся губернаторами и ведут в бой армии. Они могут быть нелояльными – из-за того, что принадлежат не к тому же знатному роду, что правитель. Чтобы не потеряться при выборе кандидатуры на пост, нужно фиксировать численные показатели, необходимые для успешной работы. Paradox решила добавить своей игре душевной теплоты, и у персонажей есть «трейты». Над которыми настоящий хардкорный стратег посмеется скрежещущим смехом – надо же, губернатором стал «похотливый эпилептик». Но семья правителя не лучше – такой же паноптикум приятных слабостей, неприличных болезней и смешных пороков. Хотя, ес-

Когда спрашивают, как воспитывать наследника престола, – отнесись со вниманием. А то еще станет эмо.

Факты

3 основных ресурса

5 видов технологий

10 эффективных религий

40 национальных идей

ли главой государства станет наследник с характеристиками 1-1-1, будет вовсе не смешно. Поэтому, когда тебя спрашивают, как воспитывать наследника престола, – отнесись со всем вниманием. А то вырастет каким-нибудь эмо.

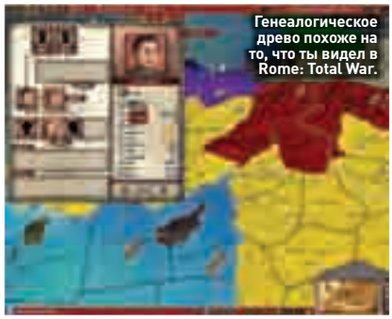
Глубина EU: Rome не исчерпывается возней с персонажами, у которых есть еще персональная казна, коррумпированность и популярность… Кстати! Сочетание высокой популярности полководца с его низкой лояльностью чревато бонапартизмом. Наблюдать за тем, как все больше отрядов в армии становятся преданными лично своему командующему, страшновато. А вот сражения в EU: Rome не так глубоки и могут выигрываться числом – в традициях серии; генерал – гирька на весах при взвешивании мощи 25-тысячных армий.

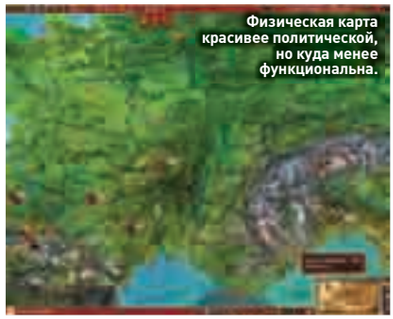
Еще один омут EU: Rome – система торговли. Если в Europa Universalis 3 ты посылал купцов в торговые центры заниматься какими-то сомнительными делами и наваривать денежки непонятно на чем, то в EU: Rome нужно открывать торговые маршруты между провинциями. Серьезное дело – потому провинции обмениваются бонусами. Пшеничка дает прирост населения, слоны и кони – возможность производить в приграничных провинциях конницу и слоноважатых.

БОГИНИ И БОГИ

И наконец, религия. Вместо скучных миссионеров – вознесение молитв языческим богам. «Хочешь решить реальные проблемы – обратись к лоа», – писал, кажется, Уильям Гибсон. Боги помогают, причем каждый участник пантеона работает по своей специальности – богиня плодородия увеличивает рост населения, бог войны помогает в битвах и т.д. Единственный недостаток пантеизма – боги помогают вероятностно; вместо положительного эффекта можно получить такой же отрицательный – проклятие вроде как. Чудесна возможность осквернения святынь и ослабления чужих богов, которым эти святыни посвящены.

Дипломатия в EU: Rome не претерпела существенных изменений по сравнению с EU3 – разве что к списку соответствующих действий добавилось то самое осквернение святынь и соблазнение губернатора. Хо-хо. А вот система развития технологий тянет нас на глубину – теперь нельзя подпитать развитие науки деньгами, нужны очки технологии, которые генерируют свободные граждане, один из трех общественных классов. Может быть, усвоить национальную идею, при которой вольноотпущенники будут быстрее становиться «людьми, у которых есть время задуматься о сущем»? Решать тебе. Нырнуть в EU: Rome можно не хуже, чем в WoW. Однако есть некоторые неприятные мелочи. Игра начинается перед войной Рима с Эпиром («пиррова победа», помнишь?), и государства, за которые можно играть, либо крупные империи со множеством провинций (а интерфейс не полностью способствует микроменеджменту), либо мелкая сошка, обреченная на недружественное поглощение и очень уязвимая перед варварами. Последние – настоящий бич: самая маленькая варварская орда насчитывает несколько тысяч немытых бойцов и на переговоры идет неохотно. Если хочешь раскрутить мелкое галльское племя – save/resign/load. Это в традициях серии. **PG**


Генеалогическое древо похоже на то, что ты видел в Rome: Total War.


Физическая карта красивее политической, но куда менее функциональна.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Настоящая отрада для любителей анализировать, управлять и принимать решения, в интересной античной упаковке (внутри – языческие боги-интервенционисты).

Могучие вонючие варвары, обижающие маленькие слабые страны; микроменеджмент больших сильных стран зачастую утомителен до неприличия.

8.0

Уважающая историю глубокая стратегия, в которую можно и нужно нырнуть историкам и стратегам.

Иногда в самом начале партии страны-тяжеловесы принимаются изничтожать друг друга.

Культурная ассимиляция – это всегда приятно. Если ты, а не тебя.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.8**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **5.1**

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2000 Iron Lore основана одним из создателей Age of Empires Брайном Саливаном.

2006 Выходит Titan Quest, Iron Lore получает «Открытие года» на GDC.

2007 Iron Lore выпускает дополнение к Titan Quest и приступает к работе над Dawn of War – Soulstorm совместно с продюсерами из Relic.

2008 Студия закрывается из-за нехватки финансирования на следующий проект.

ТЕКСТ: ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

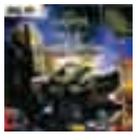
При виде Святой Целестины, Иеромученицы Палатинского Крестового Похода, враги обращаются в бегство – и не зря, ибо мученица беспощадна к еретикам. Обрати внимание на рулоны священных писаний, которые волочатся вслед за вознесшимся телом.

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

Видеорецензия на диске!

Нет, эта штука только похожа на духовой орган. На самом деле это смертоносная система залпового огня, по сравнению с которой 120-миллиметровая тяжелая огнеметная система ТОС-1 «Буратино» – просто мухобойка.



ЖАНР ИГРЫ
Realtime Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
THQ

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Iron Lore Entertainment

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Бессмертный Бог – Император Человечества

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 64 Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
8

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.dawnofwar-game.com

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM

ПРОЩАЛЬНАЯ ГАСТРОЛЬ

О играх Warhammer 40.000: Dawn of War невозможно говорить без эмоций, однако если все же попробовать, сказать будет почти нечего. Третье по счету дополнение к великолепной Dawn of War образца 2004 года как две капли воды похоже на предыдущую игру, Dark Crusade, и отличается добавлением двух новых рас – праворадикального женского спецназа Сестры Битвы и демонических садистов Темных Эльдаров, летающими юнитами (первое место за артистизм присуждается орочьему Fighta-Bomma) и тремя десятками новых карт для multiplayer-мочилова.

Дальше все зависит от того, по какую сторону от границы безумия с названием «сорокотысячник» находишься лично ты. Четыре года назад многочисленная армия поклонников культового британского варгейма от Games Workshop с опаской встречала Dawn of War. Кто мог знать, во что превратят создатели Homeworld походовую игру? Получилась RTS, которая по букве закона была предельно далека от Warhammer 40.000, однако по духу оказалась ближе, чем иные походовые стратегии. Рейтинг 16+, реки крови, оскаленные орочьи пасти, генетически модифицированные космические пехотинцы с остекленевшими от обезболивающего глазами и высадка пополнений прямо из космоса – никакой экономики, чистый, задорный, «мясной» экшен; ни секунды покоя и отпущенная на все четыре стороны плавающая камера – ныряй в гущу битвы с головой! Четыре года спустя температура на поле брани не снизилась ни на градус – на этот раз девять армий бьются до последнего за контроль над планетной системой Каурава. Однако годы все же берут свое. Графический движок окончательно выпал из борьбы – игра выглядит устаревшей в сравнении с Company of Heroes от тех же разработчиков или World in Conflict. Отличия в игровой механике минимальны. Нелинейная кампания в традициях Risk или слегка кастрированной стратегической порции Total War целиком позаимствована из предыдущего дополнения, Dark Crusade, – только вместо одной планеты мы захватываем сразу несколько. Пополнение арсенала летающими машинами не добавило в игру новых тактических возможностей – «летуны» здесь просто для галочки. Две новые расы выглядят, без всякого сомнения, антуражно, однако вряд ли удивят опытного стратега новыми приемами. Те же Некроны и Тау из прошлого дополнения выглядели куда интереснее. Меню одиночной кампании предлагает два блюда: «зачистку» территорий на повторяющихся картах (что, честно говоря, постепенно приедается даже с учетом девяти играющих сторон) и вус-

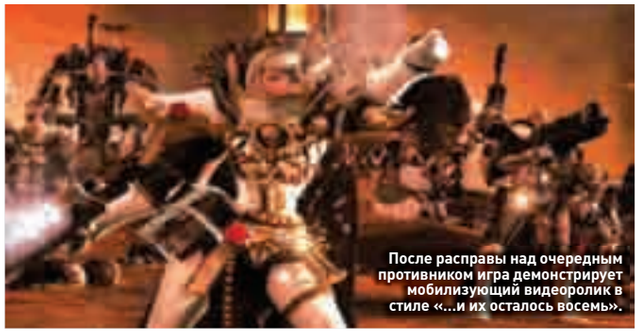
Рейтинг 16+, реки крови, оскаленные орочьи пасти и высадка пополнений прямо из космоса – никакой экономики, задорный, «мясной» экшен.

Факты

3 -е и, вероятно, последнее дополнение к Dawn of War

2 новые расы – Сестры Битвы и Темные Эльдары

29 новых карт для многопользовательских сражений


После расправы над очередным противником игра демонстрирует мобилизующий видеоролик в стиле «...и их осталось восемь».

мерть заскриптованные «финальные» миссии, в которых нашей армии предстоит окончательно расправиться с очередной фракцией. Каждый такой бой – серьезное испытание, а в качестве награды – короткий и путаный видеоролик с участием любимых героев.

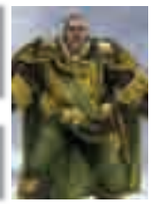
Подобный консерватизм, скорее всего, вызван изменениями в составе команды разработчиков – боссы из THQ поручили создание Soulstorm парням из Iron Lore, освободив Relic для более важных проектов (и мы даже знаем каких). Ветераны Iron Lore отлично справились с задачей – они взяли проверенную формулу Dark Crusade и повторили ее. Грустно, что студия буквально несколько недель не дожила до появления игры на прилавках – компанию расформировали из-за «нехватки финансирования для новых проектов».

Впрочем, если ты от горя уже собрался топиться в ближайшем водоеме, мы вынуждены тебя остановить. Несмотря на то что вершина карьеры Dawn of War позади, это все еще очень мощная игра. Дизайнеры Soulstorm явно с большим удовольствием резвились в предоставленном Games Workshop материале, отрабатывая заслуженный рейтинг 16+. Чего стоят хотя бы Сестры Битвы – воплощение самых черных историй о средневековой инквизиции, помноженных на 40 тысяч лет. Танки с установками залпового огня на базе духового органа, двуногие машины, приводимые в движение распятыми на кресте пилотами, сияющий ангел с двухметровым дрыном – подобная чудовищная готическая ересь может существовать только в безумных головах создателей Warhammer 40.000, такого ты никогда не увидишь в играх про Вторую мировую и даже в Starcraft 2. Ни один нормальный издатель не пропустит другой такой проект с обнаженными демонессами в ошейниках, масками из человеческой кожи и горой трупов в качестве вполне обыденной декорации. Этот цирк, паноптикум, заповедник Warhammer 40.000 стал возможен благодаря успеху Dawn of War, и Soulstorm – самая полная на сегодняшний день версия этого безобразия.

Будут ли еще дополнения? Маловероятно, хотя нам совершенно точно попытаются еще раз продать коллекционное издание Dawn of War, включающее все четыре игры и пару новых юнитов в качестве бонуса. Учитывая успех сериала, будущее Warhammer 40.000 на PC безоблачно, как небо жарким июньским утром. THQ и Relic уже анонсировали Dawn of War 2 – на модифицированном движке Company of Heroes (наконец, ура!), с кооп-режимом для космических пехотинцев с орками, полностью разрушаемым рельефом и вполне вероятным 2009 годом в качестве срока выхода. В интернете активно ходят слухи о победоносном и долгожданном появлении расы Тиранидов в Dawn of War 2. Эти ребята должны – слышите, просто обязаны – утереть нос зергам из StarCraft 2! **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0



Две новые расы выписаны с великим тщанием, проверенный временем геймплей все так же фонтанирует адреналином, Soulstorm запускается самостоятельно.

Ошибки в многопользовательском режиме, девяти армиям тесновато в одной игре, летающие юниты летают низенько-низенько, графическому движку пора на покой.

7.5

Говорят, уходить нужно на пике славы. В случае с Dawn of War игра самую малость опоздала.

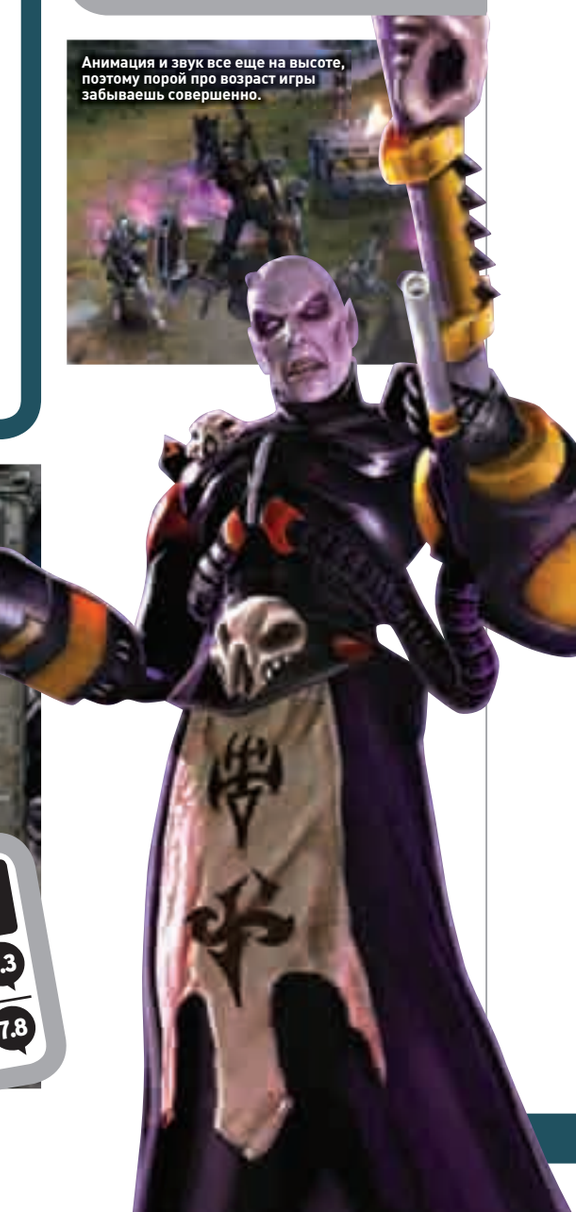
Анимация и звук все еще на высоте, поэтому порой про возраст игры забываешь совершенно.

Локализаторы «Буки» достаточно свободно обошлись с названиями новых рас – Сестры Битвы сокращены до «Сестер», что, если честно, им даже к лицу, а вот Темные Эльдары разжалованы до «Т.Э.»

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.3**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **7.8**



ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1995 — В Париже создана студия Monte Cristo.

2005 — Французы отправляются на Украину искать таланты.

2005 — В Киеве открывается представительство Monte Cristo Games.

2007 — В продажу поступает игра Silverfall.

Шедевр гоблинской мысли – боевой Девастатор. Первый босс в игре.

Видео-рецензия на диске!

Не забывай общаться с компаньонами. Они и совет дадут, и с заданием помогут.

SILVERFALL: GUARDIAN OF THE ELEMENTS

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

ЖАНР ИГРЫ
Action/RPG

ИЗДАТЕЛЬ
Monte Cristo

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
Kyiv's Games

ПОЙДЕТ
Процессор: 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.montecristo-games.com/en/index.php

ПОХОЖЕСТЬ
Магия крови, Diablo 2, Dungeon Siege, Silverfall, Titan Quest

Меня убил учебник. Увесистый том по математическому анализу пальнул молнией в спину и спрятался на необъятной полке. Сражения с кухонной утварью и библиотечным фондом всегда были прерогативой старых, ортодоксальных RPG. Таких ролевых шедевров, как сериал Ultima и Planescape: Torment. Я и не надеялся, что история с ожившими книжками повторится. И где – в обыкновенном дополнении!

Оригинальная Silverfall – игра необычная и не понятая большинством игроков. Авторы пытались повторить успех Troika Games – компании, подарившей нам Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura. Сама идея о конфликте волшебства и науки всегда казалась привлекательной, и украинцы с радостью ею воспользовались. Но они не учли главного: возможности самостоятельно конструировать оружие, собирать из отдельных компонентов новые артефакты, улучшать уже готовые мечи, топоры и доспехи.

БЕРЕГИТЕ ПРИРОДУ – МАТЬ ВАШУ

Шло время. Мольбы фанатов были услышаны, и в первом дополнении Silverfall: Guardian of the Elements такая возможность появилась. О ней мы расскажем позже, а пока – несколько слов о путанице с торговыми марками. Критики долго оставались в недоумении, ведь в новостях фигурировали сразу два названия будущей игры. Потом, правда, выяснилось, что французская версия продавалась как Silverfall: Earth Awakening, а заокеанскую переименовали в Silverfall: Guardian of the Elements. В России же игра вышла под названием «Silverfall: Магия Земли». Помнишь, чем закончилась оригинальная Silverfall? Нежить была повержена, столицу отстроили заново, а на трон уселся любимый нами главный игровой персонаж. Но спокойно поцарствовать ему не дали. Рядом с Сильверфоллом появились банды го-

Сражения превратились в незамысловатое развлечение. Вроде лопания пузырьков на целлофановой упаковке.

ОСНОВЫ МАСТЕРСТВА

Для полноценного крафтинга тебе понадобится восемь типов материалов: дерево, железо, ткань, мех, кость, панцирь, серебро и самоцветы. Некоторые валяются на каждом шагу, и добыть их совсем не трудно, другие являются редкостью. Каждый ингредиент бывает трех сортов качества, а комбинации и подсчитать трудно. Хорошо, что в игре есть встроенные подсказки: с их помощью можно узнать тип и количество сырья для создания очередного топора или кастета. При производстве очередной вещицы ты сможешь выбрать класс брони (ткань, легкая, тяжелая) и тип будущего изделия. Конструкция доспехов меняется перебором основных и дополнительных материалов, а оружие – составных частей. Меч – это лезвие и рукоятка, лук – тетива, рукоятка и плечи, арбалет – механизм, плечи и тетива. Их тоже можно выбирать по желанию. Существует великое множество различных вариаций, и ты наверняка придумаешь свое идеальное оружие и непробиваемую броню.

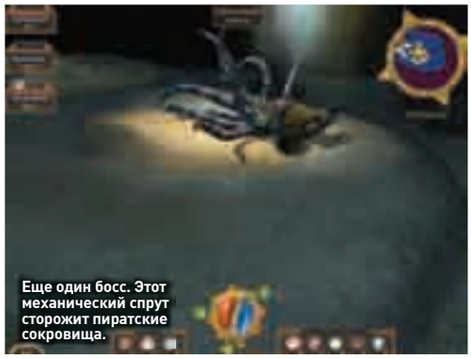
Факты

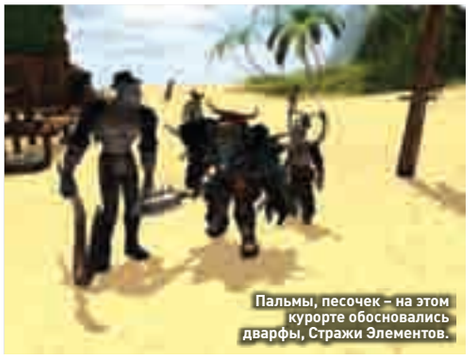
2 новые расы

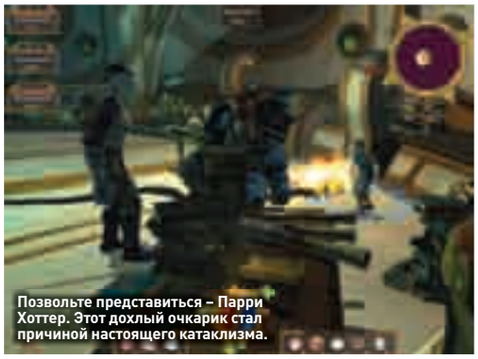
20 новых карт

42 новых комплекта оружия

50 новых комплектов брони


Еще один босс. Этот механический спрут сторожит пиратские сокровища.


Пальмы, песочек – на этом курорте обосновались дварфы, Стражи Элементов.


Позвольте представиться – Парри Хоттер. Этот дохлый очкарик стал причиной настоящего катаклизма.

блинов-мародеров из клана Угольной клешни, которые соорудили очередное адское устройство – боевую машину, известную как Девастатор.
Неприятности на этом не закончились. Вся питьевая вода превратилась в болотную ядовитую жижу, началась экологическая катастрофа. Так взбунтовалась сама природа, не выдержав гоблинских издевательств. По-своему, по-женски. Наступила великая путаница, нарушилась мировая гармония, и разбираться в этом хаосе придется твоему герою. Главным его оппонентом станет вождь некрорайдеров – гранд-адмирал фон Скромель. Этот киборг в нацистской фуражке начинает охоту за волшебными кристаллами, которые дадут ему власть над природными стихиями.

РАВНОВЕСИЕ И БАЛАНС

Типичный сюжет для типичной игры hack-and-slash. Но мы-то знаем: не так важен сценарий, как его реализация, умение режиссера выстроить композицию. Очень здорово, если авторы способны умерить пафос и насытить свою историю шутками, хохмочками и многочисленными сюрпризами. Чтобы играть было интересно и ты не знал, что ждет за очередным сюжетным поворотом. Silverfall: Guardian of the Elements – именно такой случай. Очкастый маг-двоечник Парри Хоттер и его взбунтовавшаяся литература – это весело. И гномы на курорте – тоже. Таких пародийных моментов в игре предостаточно. Нужно только не лениться разговаривать с прохожими и выполнять дополнительные квесты.
Не стоит лишать себя законного удовольствия. Общение и диалоги – одно из главных и неоспоримых достоинств этого дополнения. Можно, конечно, включить третью передачу и проскочить игру галопом. Не слишком сноровистые монстры попросту не успевают за ловким героем и его сопартийцами. Исключение составляют противники, которые парализуют свою жертву, но таких чудищ в игре немного. Даже боссы и те не представляют никакой особой опасности для здоровья: достаточно заранее запастись склянками с лекарством. Нет никакой необходимости планировать свою тактику – пары-другой спецприемов и заклинаний достаточно, чтобы добраться до счастливого финала.

ДРУГ, ВОСПИТАННЫЙ ТОБОЙ

Твоя команда стала больше. В партию можно взять от одного до восьми компаньонов. Каждый из них обладает своей историей и характером. Более того, по мере выполнения заданий меняется его лояльность. Партийцы выражают свое отношение к происходящим событиям, делятся с тобой радостями и печалями. Советуем к ним прислушаться, ведь от твоего поведения зависит, насколько хорошо будут драться помощники и дадут ли они дополнительные квесты.

Мебель атакует!

Взбесившаяся литература кусает больно.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 5.6

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

Портал в Небесный город.

Здешняя разновидность пернатого змея Кетцаля.

Через пару часов игры в моем вещмешке звенели 90 тысяч золотых монет. На что можно потратить такую сумму? Ведь обычная аптечка стоит всего десятку. К тому же герой подлечивается автоматически: постоял спокойно в сторонке – восстановил здоровье и запас маны. Ну а если ты возьмешь в команду лекаря (я выбрал старого знакомого – тролля Морку) и сильного мага, то приключение превратится в турпоход самой низкой степени сложности.

Прискорбно, что многочисленные изменения, внесенные разработчиками в дополнение, оказываются сугубо косметическими и, по сути, ненужными. Сражения настолько элементарны, что нет никакого смысла переодеваться в улучшенную броню и ковать новый магический меч. Монстры кучкуются и предпочитают стоять на месте, а не рыскать хищно по территории. Их так много и они настолько одинаковые, что бои превращаются в незамысловатое развлечение. Вроде лопания пузырьков на целлофановой упаковке.

СДЕЛАЙ САМ

Играть удобно. Авторы Silverfall: Guardian of the Elements сделали интерфейс полностью настраиваемым: достаточно нажать волшебную клавишу N – и можно размещать панели как угодно. Еще одна кнопка отвечает за автоматический сбор предметов. К сожалению, большая часть этих трофеев оказывается бесполезной.

В игре появилась отдельная специальность Artisan – умелец с хорошо развитым навыком кузнечного дела и целая группа скиллов. Некоторые – прелюбопытные, вроде способности делать оружие более компактным и легким. Кроме того, можно украсить броню жуткими шипами и волшебными рунами. Во устрашение всех несогласных. Любая вещица делается из нескольких типов материалов (подробнее – во врезке), а в рюкзаке есть специальный отсек для ингредиентов. Добыть их совсем не трудно. Нужны кости? Значит, пора навестить скелетов. Понадобилась кожа? Самое время отправиться на охоту.

Материалы разнятся качеством, которое можно улучшить – достаточно найти специалиста, способного переплавить 10 ваших ржавых железок в нормальный увесистый слиток. Позже вы его используете для производства действительно качественного оружия или брони. Не стоит забывать о заклинаниях, способных превратить обычную кирасу в нечто восхитительное, переливающееся всеми цветами радуги.

Кода получается не такой бравурной и оптимистичной, как хотелось бы автору. Silverfall: Guardian of the Elements – игра, которая могла бы стать настоящим хитом, как минимум – поводом для бурных споров. Но не стала. У геймера остается ощущение незаконченности, словно это не финальная версия, а работающая бета. Где нужно кое-что подправить и навести лоск, а уже потом запускать на территорию героев. Ждем патча, который исправит игровой баланс и добавит остроты геймплею. Тогда и порезвимся. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

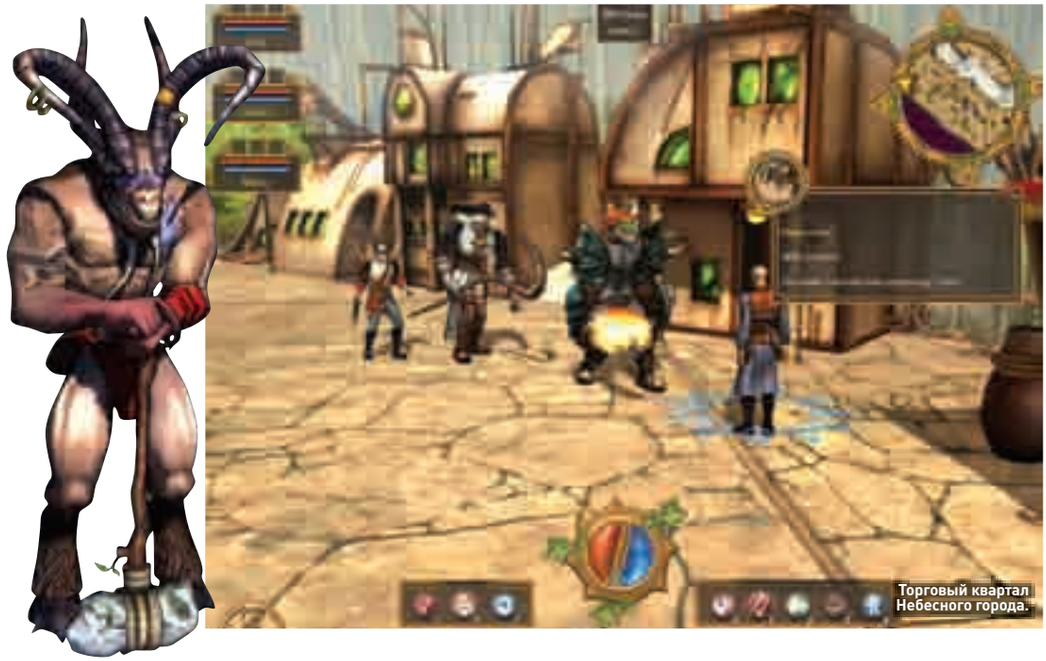
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

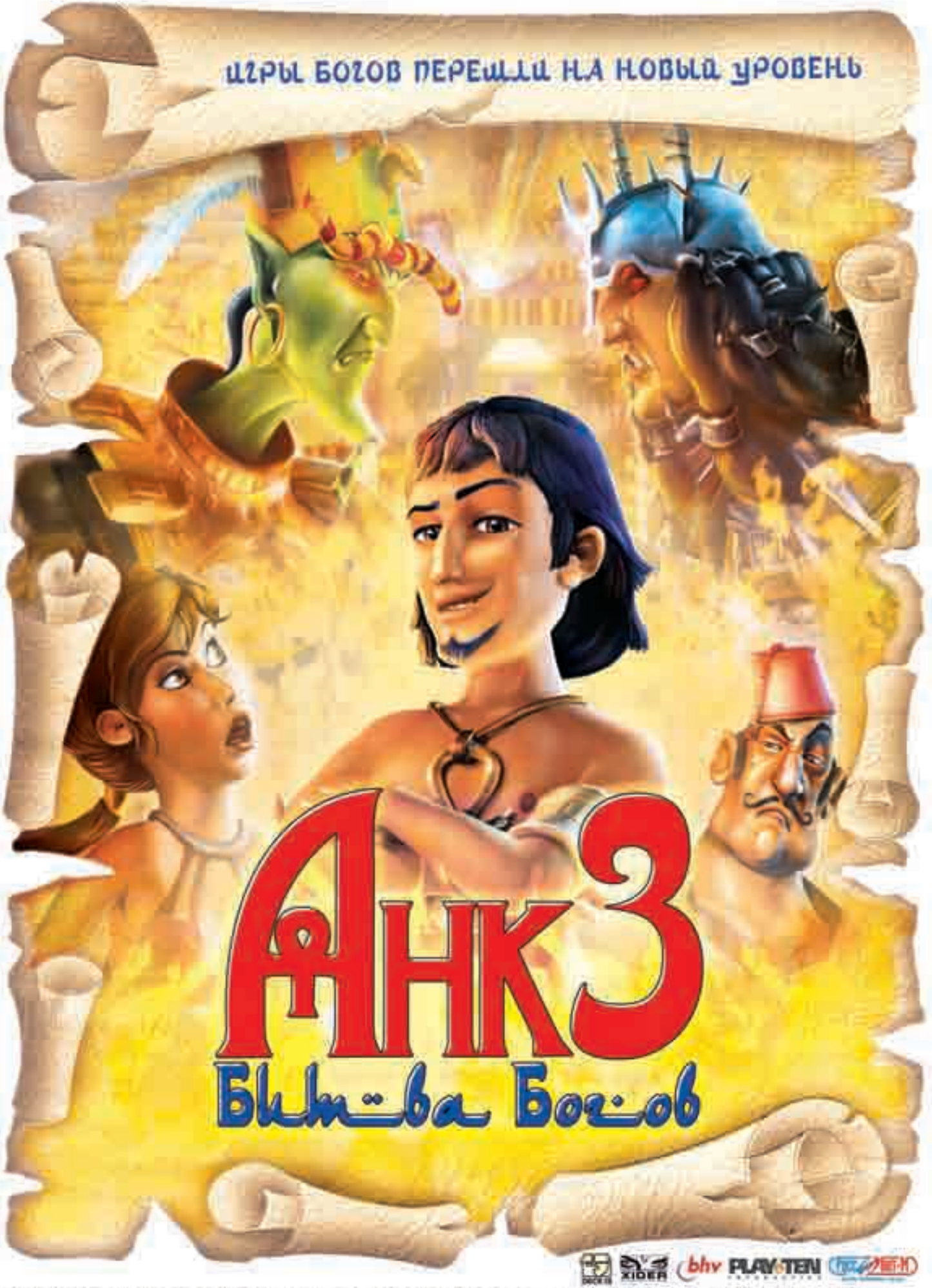
Забавный пародийный сюжет, самобытные персонажи, полностью переработанный интерфейс, удобный конструктор брони и оружия, разнообразные трофеи.

Однообразные и скучные бои, примитивные противники, слабые боссы, несбалансированный местами игровой процесс.

6.5

Понравился оригинал? Понравится и дополнение, благо в игру было добавлено много нового.


Торговый квартал Небесного города.



РЕКЛАМА

1995

Работа над «Городом потерянных душ» началась. Большие планы, большие надежды.

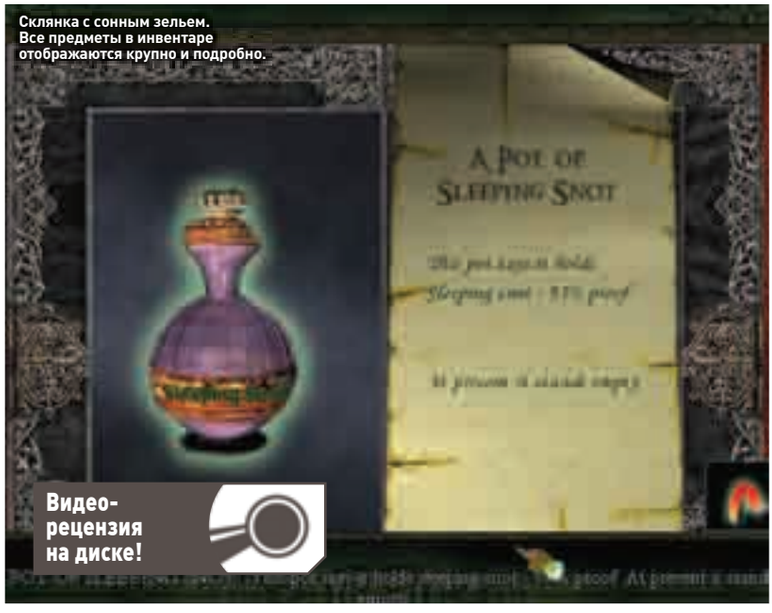
2005

Работа продолжается, и конца ей почему-то не видно.

2008

Долгожданная премьера. Игровой мир гадает: это юмор или неудача дизайнеров?

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ



Склянка с сонным зельем. Все предметы в инвентаре отображаются крупно и подробно.

Видео-рецензия на диске!

Все потерянные души уместились в стенах этого замка.

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
G2 Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Majestic Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 256Mb RAM, видеокарта с 128 Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.geocities.com/limboofthelost
ПОХОЖЕСТЬ
Simon the Sorcerer 3D, Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens

ГОРОД ПОТЕРЯННЫХ ДУШ (LIMBO OF THE LOST)

ДУХ ВРЕМЕНИ

Я кажется знаю, куда попадают халтурщики после окончания своей земной карьеры. Опять напортачил? Сделал плохую игру? Сознательно завышал системные требования и в очередной раз врал в пресс-релизе? Греха, конечно, особого тут нет. Но и в рай не пустят, сколько ни колоти в ворота. Придется поскучать в чистилище в компании с Диогеном и Пифагором.

На холодных берегах Ахерона, у подножия великой горы Минос, расположен Лимб – область между раем и адом. Место, где томятся заблудшие души: бывшие античные философы и легендарные патриархи. Персоны почтенные, но уж очень своенравные. Великий флорентинец Данте был в этих краях, все подробно записал, а потом изобразил в своей «Божественной комедии».

Теперь за освоение адской целины взялись компьютерные разработчики. Наши умельцы создали очаровательную «Тургор» (читай о ней где-то по соседству), а их западные коллеги – нечто странное и смешное до колик: аляповатую адвенчуру «Город потерянных душ». Где сегодня еще увидишь такие модели? Такую графику? И особенно – главного героя с грацией павиана. Задницу назад! Грудь втянуть! И – пошел, пошел, пошел...

РАЗВЕСЕЛЫЕ ПОКОЙНИЧКИ

«4 декабря 1872 года у Азорских островов в Атлантическом океане бриг Dei Gratia обнаружил американское судно Mary Celeste. На его борту не было ни одного человека, хотя припасы и груз оставались в целости. Сам корабль тоже был невредим. Исчезли только спасательная шлюпка и навигационные приборы. Пассажиры и команда Mary Celeste так и не были найдены» – так об этой жуткой истории расскажет нам энциклопедия.
У творцов из Majestic Studios есть самостийный взгляд на загадочные события. По замыслу авторов, капитан корабля Бенджамин Спунер Бриггс стал жертвой небесного спора. Фатум поспорил с Судьбой – есть ли у людей право выбора, возможность самому решать, как прожить эту жизнь. Так и было принято решение: взять отважного моряка и живьем отправить в Лимб, обитель мертвых. На его примере выяснить, есть Предназначение или это так – сказки?
В итоге Бен оказывается в очень странном месте. По виду оно напоминает творение начинающего 3D-моделлера: хлипкий замок с очень хорошей иллюминацией. Лень было ставить свет, вот и вкрутили, где только можно, 200-ваттные лампочки. Ярко – не испугаешься. Населяют эти хоромы мертвецы и те, кому поручено за ними следить.

Где сегодня увидишь такие модели? Такую графику? А главное, героя с грацией павиана?

Факты

1 отважный капитан

3 энтузиаста-разработчика

5 игровых глав-разделов

13 лет работы над проектом

Бриггс успеет пообщаться с массой полуразложившихся личностей. Послушать их забавные истории, а потом выполнить немудреные поручения. Вроде просьбы найти кусок трупа для похлебки. Игра изобилует отвратительными подробностями: хочешь сделать факел – найди банку с человеческим жиром, нужно получить снотворное – вытащи соплю из ноздри людоеда. И так далее и тому подобное.

КАПИТАН, КАПИТАН, УЛЫБНИТЕСЬ!

Самое интересное, что весь этот трупный антураж не что иное, как средство повеселить тебя, любитель приключений. И пусть тебя не смущают мертвяки и привидения. «Город потерянных душ» – адвенчура комическая и несерьезная. К этому по крайней мере стремились сценаристы, сочиняя свои диалоги и придумывая головоломки.

О каких-либо сложных загадках не может быть и речи. Все сводится к собирательству предметов, механическому обкликиванию локаций и комбинированию найденных трофеев. Вдруг что полезное получится? Единственное, что хоть как-то разнообразит игровой процесс, – это интерфейс, реализованный в виде доски Ouджа. Артефакта для общения с душами умерших.

На этой дощечке расположены буквы и четыре пиктограммы, каждая из которых отвечает за определенное действие. Можно брать, разглядывать, обнюхивать и использовать предметы. Естественно, не все. Проблема лишь в том, что использовать скоро надоедает. Как и бесцельно бродить по унылым коридорам – очень уж раздражает внешность главного героя образца этак 1995 года («Город потерянных душ» – ремейк древнего текстового квеста для Atari ST). Тогда были в моде подобные игры и шутки. Авторы, как Рип ван Винкль, проспали все на свете, а теперь держите, многоуважаемые пользователи, играйте на здоровье.

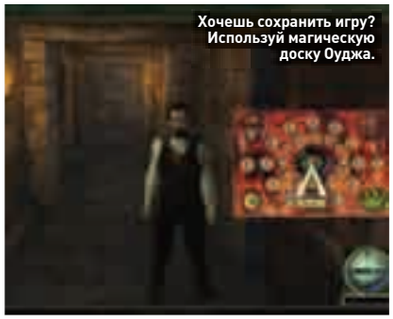
Кого сегодня могут удивить эти ужасные физиономии и огриха-повариха с зелеными отвислыми грудями? Хроменькие модели и декорации? Остается надеяться на отличное чувство юмора конечного потребителя. На то, что покупатель не станет воспринимать игру слишком серьезно и отнесется к ней как к редкому жанру компьютерного трэша.

СМЕРТНЫЙ В ТОСКЕ

Только нам почему-то не весело. Ведь есть масса других квестов самого пародийного толка и с шутками – чернее не придумаешь. Достаточно вспомнить немецкий сериал о Саймоне-волшебнике или «Ядерный титбит» отечественной разработки. Стоит ли говорить о классике – Grim Fandango?

Авторам не удалось выдержать стилистику мрачной пародии, не получилось у них добиться необходимой легкости в изложении этой похоронной истории. Все сводится к ужасному комикованию и отвалившимся кускам носа. «Город» выглядит старомодно и неряшливо, анимация неприятно шокирует, а текстуры… Ты все видишь на скриншотах.

Печально, что создатели потратили столько времени на предысторию, собрали бонусный диск с дополнительными материалами, переложили эту жуть на высокий штиль, и все впустую. И мертвые, и живые герои игры выглядят деревянными истуканами. Пыльные и никому не нужные кадавры доктора Франкенштейна. Тоска, да и только. **PG**


Хочешь сохранить игру? Используй магическую доску Ouджа.

Судя по всему – женщина. Но мертвая и очень большая.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 4.5
ГРАФИКА	★★★ 3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★ 4.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★ 3.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

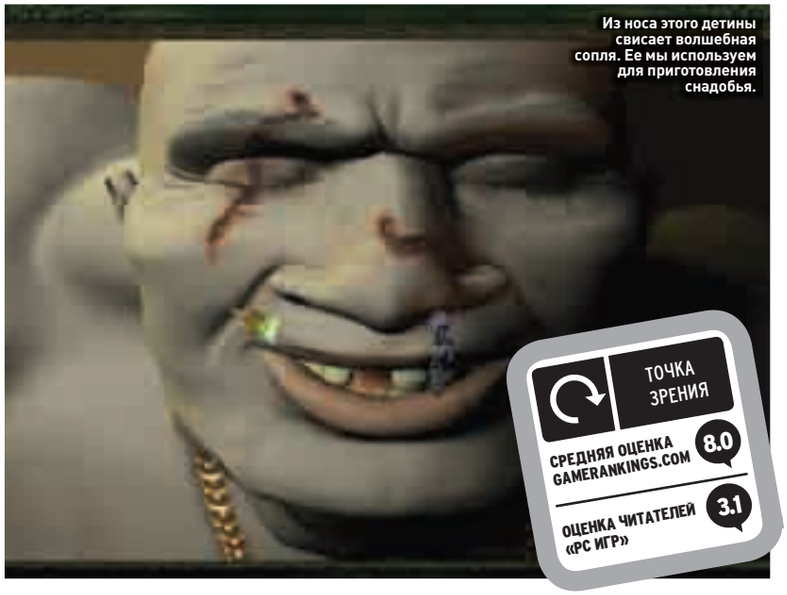
Повод вспомнить старое, вернуться в игровое прошлое, когда компьютеры были большими, а игры – маленькими. Забавные диалоги и игровые задания.

Халтурный дизайн, простенькие модели, примитивные квесты и явно завышенные системные требования – то, что раньше умещалось на дискетке, теперь занимает два CD.

4.5

Жаль. Правда, жаль, ведь мы могли получить очень стильный квест в ретростилистике.

Инвентарь находится в верхней части экрана.


Из носа этого детины свисает волшебная сопля. Ее мы используем для приготовления снадобья.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **3.1**

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2002 — В Екатеринбурге основана компания Targem Games.

2005 Выходит постапокалиптическая гоночная аркада Ex Machina.

2008 Состоялся релиз дополнения «Ex Machina: Меридиан 113».

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

Легковушки послушно разлетаются в стороны.

Подбитые грузовики разваливаются прямо на ходу.

SLEDGEHAMMER

КОРОЛЬ ДОРОГИ

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Targem Games
ПОЙДЕТ
Процессор 3.5GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.sledgehammer-game.com
ПОХОЖЕСТЬ
FlatOut 2, «Death Track: Возрождение»

Любителям разрушительных гонок эта весна запомнится надолго. С релиза «Death Track: Возрождение» от отечественной компании SkyFallen Entertainment прошла всего-то пара месяцев, а на прилавках появился еще один деструктивный рейсинг – Sledgehammer. И вновь себя проявили наши разработчики. Причем для Targem Games это не первый опыт создания автомобильного экшена. В послужном списке екатеринбургской студии уже значится популярная у нас Ex Machina. Поэтому Sledgehammer мы ждали с оптимизмом. И не напрасно.

Взглянув на скриншоты из игры, нетрудно догадаться, что Sledgehammer не напоминает гонки на грузовиках, которые нам уже доводилось видеть. Ни «Дальнобойщики», ни 18 Wheels of Steel, ни даже сумасшедшая аркада Big Mutha Truckers не могут соревноваться по зрелищности и накалу страстей с творением Targem Games.

Ему куда ближе по духу FlatOut 2 и «Death Track: Возрождение». От первой здесь разрушаемое окружение и разбросанный повсюду уличный мусор, от второй, конечно же, оружие на борту и общее деструктивное настроение.

ДЖЕК ЗА РУЛЕМ

Хотя, по мнению большинства, сценарий гоночным аркадам совершенно ни к чему, в Sledgehammer он есть. С массой штампов и заимствований, с простенькими диалогами, но есть.

Знакомься: Джек – бывший военнослужащий, осужденный трибуналом за тяжкое преступление. Однако власти не торопятся привести приговор в исполнение: его навыки управления большегрузным тягачом понадобились большой шишке, главе здешней корпорации зла по имени Хорхе. Он-то и вытаскивает героя из неприятностей, сажает за руль грузовика и отправляет на выполнение заданий. А дабы своенравному водиле не захотелось сбежать, злодей вживляет в его череп микрочип со взрывчаткой. Разумеется, нашему бойцу взрывчатка не помеха: вскоре непокорный Джек объявляет войну своему работодателю. Едва ли не каждый заезд предваряют ролики, обработанные старомодным эффектом а-ля Manhunt, проливающие свет на очередные подробности «запутанной» истории, полной трагических моментов. Однако следить за развитием сюжета невыносимо: каждый ролик затягивает попадание на трассу, организм бастует и отчаянно требует адреналина.

А его здесь в избытке. За рулем многотонного тягача чувствуешь себя королем дороги. Легковушки, оказавшиеся на пути железной махины, послушно разлетаются в стороны, грузовики, перевозящие топливо, испуганно жмутся к обочине. Блюстители порядка на автомобилях с мигалками то и дело лезут под колеса, собственноручно подписывая себе смертный приговор. На первых порах, пока враги вооружены лишь слабенькими пулеметами, кажется, что нашему танку все нипочем. Но вскоре появляются более серьезные противники: в грузовик начинают лететь ракеты, на дороге – взрываться мины.

Авторы всячески стимулируют нашу деструктивную деятельность. В считаные мгновения гоночный тягач трансформируется в орудие убийства.

Факты

1 бомба в голове главного героя

4 параметра тягача: скорость, броня, ближний бой, дальний бой

45 заездов, разделенных на 6 глав

В туннелях градус гонки зачастую повышается.

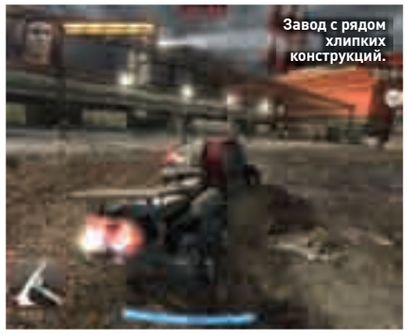
ТАЧКИ И ПУШКИ

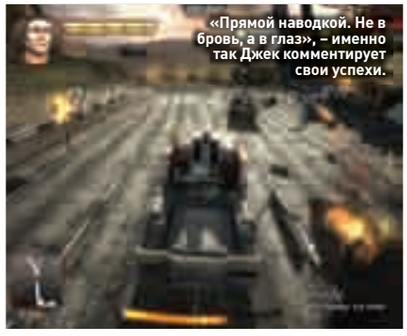
Но ведь и мы не лыком шиты: в считаные мгновения гоночный тягач трансформируется в орудие убийства. Турбины прячутся где-то в задней части корпуса, на кабине появляется несколько стволов. Многотонная махина замедляет ход, зато становится менее уязвимой. Авторы всячески стимулируют нашу деструктивную деятельность. За крушение транспорта дают дополнительные секунды (причем уничтожение с помощью оружия ценится не так, как «бортование»), за сметенные знаки, столбы, ворота, балки и ящики начисляют очки ярости, необходимые для ускорения в гоночном режиме и для спецатак – в боевом. Противники то и дело возрождаются на пути следования грузовика, вынуждая нас буквально расчищать себе дорогу. Хвосты от выпущенных ракет, взрывы, разлетающиеся на куски автомобили, разваливающиеся хлипкие конструкции – за этим фейерверком и не разглядеть графических недостатков проекта. Но они, к сожалению, есть. Четыре зоны – городская, промышленная, лесная и горная – выглядят примитивно, потрясающих визуальных эффектов мы так и не обнаружили.

Дорожный беспредел продолжается на 45 этапах, разделенных на шесть глав. К чести разработчиков, они выдумали большое количество разнообразных режимов. Здесь и заезды в один конец без соперников, и соревнования с другими тягачами, и гонки на выбывание, и сражения на арене, и сопровождение груза, и импровизированный боулинг (в качестве шара – грузовик, роль кеглей отведена аккуратно расставленным легковушкам), и даже стрельба из пулемета, установленного на борту машины. В качестве бонуса авторы приготовили две миссии не на тягаче. В одной из них на радиоуправляемой машинке необходимо доставить бомбу к заправочной станции.

Выполнить задание зачастую просто, но «золото» порой получить нелегко. А побороться стоит. Ведь именно за высший результат дают ценные призы: комплектующие для грузовика (технические апгрейды влияют на скорость и броню) и, конечно же, оружие. В нем дефицита нет: разнообразные пушки, плазмаганы, дробовики, бластеры – в общем, выбор не беден.

Sledgehammer – короткая, но очень эффектная игра. Вслед за «Death Track: Возрождение» появилась еще одна достойная внимания деструктивная гоночная аркада, готовая занять пару свободных вечеров. И дать взамен немалую дозу адреналина и хорошее настроение. **PG**


Завод с рядом хлипких конструкций.


«Прямой наводкой. Не в бровь, а в глаз», – именно так Джек комментирует свои успехи.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Динамичный, захватывающий игровой процесс; большой набор режимов; высокая интерактивность; эффектные повреждения и взрывы; корректная поддержка геймпада.

Серые пейзажи; невзрачный городской уровень; слабое звуковое сопровождение; сюжет, сотканный из штампов и заимствований.

7.5

Короткий, но эффектный рейсинг. Разрушительные гонки на грузовиках запомнятся нам надолго.

Последняя миссия. Главный злодей Хорхе сбрасывает с вертолета бочки с горючей смесью.

Порой Sledgehammer кажется мирной игрой.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 6.3

ТЕКСТ: TARNUM

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999 Открылась EA Canada, ставшая впоследствии самым крупным подразделением EA (более 1000 сотрудников).

2003 Компания расширяется: для работ над серией Need for Speed открывается подразделение EA Black Box.

2005 EA набирает обороты: каждый год выходит до 40 ее проектов на всех доступных платформах.

2007 Уже не первый год игры спортивной линейки выходят в двух версиях: current и next-gen.

Видеорецензия на диске!

Редкий для FIFA эпизод: мяч в ворота отправляет не нападающий, а опорный полузащитник.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 4.5

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

EA Canada, не смущаясь, копирует все фишки Pro Evolution Soccer. Куда только смотрят юристы Konami?

UEFA EURO 2008

НИ СТЫДА НИ СОВЕСТИ

ЖАНР ИГРЫ
Sport

ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб

РАЗРАБОТЧИК
EA Canada

ПОЙДЕТ
Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.electronic-arts.co.uk/games/13574,gen

ПОХОЖЕСТЬ
FIFA 08, FIFA 07

Отношение спортивного отделения EA к нашей любимой платформе стало очевидным еще пару лет назад, когда обладатели Xbox 360 получили безупречную nextgen-версию, а мы, адепты PC, лишь блеклую ее копию на старом движке и с ворохом багов. Теперь ситуация сложилась и вовсе странная. К очередному европейскому футбольному форуму («Вы же не думали, что мы забудем о Евро?» – шутит EA Canada в пресс-релизе) нам подготовили такую версию футбольного сима, что даже самые преданные поклонники виртуального спорта будут неприятно удивлены.

По доброй уже традиции игры, приуроченные к чемпионатам мира и Европы, являются урезанными копиями прошлогодних проектов серии FIFA. UEFA Euro 2008 не стала исключением. Очевидно, создатели сочли недостойной возню с моделями игроков 52 национальных сборных. В составе команды-финалиста (пусть она и вышла в лидеры по чудесному стечению обстоятельств) можно узнать лишь одного (!) игрока, и то не сразу. Речь, конечно же, идет о России и Александре Кержакове. В центре обороны дружины Гуса Хиддинга по-прежнему играет – не поверишь! – Виктор Онопко. Сияющая на солнце лысина, телосложение – все как у нашего бывшего капитана. Догадаться, что на самом деле это Сергей Игнашевич, можно, только прочитав фамилию футболиста. Нашим соседям-белорусам «повезло» больше: ведущего игрока лондонского «Арсенала» и лидера их национальной сборной, по мнению разработчиков, зовут не иначе как Хлиев (а не Глеб). Может, дело и не в безграмотности, но вряд ли EA не удалось получить лицензию. Виртуальный Александр также имеет мало общего с прототипом.

Создается ощущение, что EA экономила буквально на всем. Дешевый вступительный ролик с решающими голами последних трех чемпионатов Европы, неспешный и нефункциональный flash-интерфейс, отсутствие хоть сколько-нибудь значимых нововведений – подобное отношение к пользователю удручает.

На изумрудном газоне, за исключением пары мелочей, все без изменений. Теперь камера во время пробития 11-метровых ударов располагается в воротах, прямо как в – правильно! – Pro Evolution Soccer 2008. Ближе к концу матча под особо утомленными игроками появляется красный маркер, сигнализирующий тренеру о необходимости замены личного состава. Где мы подобное уже видели, думаю, уточнять не нужно.

Отмечу и собственное изобретение «электрошников»: маркер в виде стрелок, извещающий тебя, что игрок готов к решительным действиям.

В различных режимах игры мы можем сразу отправиться на арены Австрии и Швейцарии, пройти отборочный цикл от начала до конца или вдоволь помучиться, выполняя различные задания – вроде «отыграй гандикап в два мяча у Хорватии хет-триком Сычева».

Похоже, EA Canada создала этот проект, чтобы мы могли дождаться очередной части FIFA. PC-версия FIFA 09 должна выйти на совершенно новом движке. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★ 3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

Легкость освоения; шаблонный игровой процесс – кому-то он все еще по душе.

Устаревшая графика; нефункциональный, медлительный интерфейс; большинство виртуальных игроков не имеют ничего общего со своими реальными прототипами; искажение имен футболистов некоторых сборных.

5.0

Хочешь настоящего футбола? Сыграй чемпионат Европы в PES2008 – и будет тебе счастье!

КУПИ ИГРУ!
ВЫИГРАЙ ВЕЛОСИПЕД!

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПРО
РЕАЛЬНЫЕ БАЙКИ!

MOUNTAIN BIKE АДРЕНАЛИН

ТЕХНИЧЕСКИЙ ПАРТНЕР:

www.russobit-m.ru

ИНФОРМАЦИОННЫЙ ПАРТНЕР:

© 2006 Nobilis Publishing. Nobilis Publishing and its logo are registered trademarks of Nobilis group. All rights reserved. All other trademarks are the properties of their respective owners. Published by Nobilis Publishing. Developed by Irean 3D. © 2006 GFI. All rights reserved. © 2006 «Бит-М». Все права защищены. www.russobit-m.ru Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21. Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru, (495) 511-10-11, 957-15-21. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, (495) 511-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forum/

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1991 — В Санкт-Петербурге начал свою работу офис студии компьютерной графики и видеопроизводства «Леста».

2001 — «Леста» осваивает игровую индустрию. Закипела работа над дебютным проектом «Антанта».

2007 — Начало сотрудничества с компаниями «Новый Диск» и Playlogic Interactive.

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

Шансы обнаружить жизнь на участке, где только что поработала артиллерия, неизменно стремятся к нулю.

Основные задачи легендарных «Ми-8» – подвозить десант и картинно падать.

9 РОТА

ПО ДОРОГЕ В ГЛЮКОНИСТАН

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Lesta Studio
ПОЙДЕТ
Процессор 2.6GHz, 768Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.9rota-game.ru
ПОХОЖЕСТЬ
«В тылу врага», Platoon

Вопреки распространенному заблуждению солидные дяденьки (из тех, что пишут в интернет-форумах обидное слово «казуал») играют в «умные» стратегии не от переизбытка серого вещества. Даже им порой хочется получить свою порцию удовольствия. Что может доставить большее удовольствие, чем грамотно проведенная тактическая операция? Правильно, только 10 отборных мозголомок подряд!
Во внушительном послужном списке питерской студии «Леста» можно обнаружить рекламные ролики стиральных порошков, мыльную оперу «Бедная Настя» и, само собой, несколько компьютерных игр средней руки. Последним творением столь разносторонней компании стала тактическая стратегия «9 рота» по мотивам еще не забытого блокбастера Бондарчука-младшего.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ФАКТОР

Одиночная кампания новоявленной стратегии не стеснена рамками кинокартины и охватывает все девять лет безостановочного кровопролития. Правда, назвать сюжетом затяжной марш из учебки на высоту 3234 сложно. Действо скорее напоминает экскурсию по местам боевой славы. С фильмом игру связывают только не обремененные смыслом видеовставки во время загрузки очередной миссии да компания нелепо смоделированных персонажей. Вместо введения, кульминации и развязки «9 рота» предлагает войну, поставленную в услужение геймплею.
Играется «9 рота» как переусложненная «В тылу врага», лишь приоритеты смещены в пользу пехоты. Игрок на пузе с черепашьей скоростью ползает по обширным картам, считает каждый патрон в автомате и переживает потерю юнита как личную трагедию. Танк «Т-62» или легендарная «Шилка» не являются панацеей от всех бед – душманы виртуозно обращаются с гранатами и минометами. Под командованием редко бывает больше 50 десантников и пары единиц техники. У каждого подчиненного есть собственный инвентарь. Кончились патроны для автомата? Выручит штык-нож. Ну а против КамАЗа с пулеметом в кузове отлично сработает граната. Задания в меру разнообразны: от банальной зачистки местности до защиты геологов и освобождения заложников. Все три уровня сложности, кстати, поначалу покажутся чудовищными, особенно если твои познания в стратегиях ограничиваются серией Command & Conquer. Частично облегчает жизнь возможность вызова по рации авиации и артиллерии. Батарея гаубиц Д-30 способна разнести по кирпичикам целый кишлак. Не мудрено, что радиста следует всячески оберегать и лелеять.

НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ

Иногда игра подбрасывает невероятные ситуации. Попробуй остаться хладнокровным, когда «духи» размазывают по горам остатки взвода, а помощь вновь запаздывает. С небес на землю спускает непослушная камера. Создается впечатление, что авторы либо и впрямь ни разу не видели Ground Control 2, либо специально решили поиздеваться. Универсальной тактики прохождения не существует. Главное – соблюдать про-

Наконец ты переходишь в атаку и... после надрывного хруста винчестера оказываешься на рабочем столе. Опять.

Факты

15 вылетов на рабочий стол

12 часов на прохождение

9 лет страшной войны за «свободу» Афганистана

2 консультанта от штаба ВДВ

«За Сталина!» Упс... Прошу прощения, ошибся игрой.

стое правило: 100 раз подумать, прежде чем высунуться из укрытия. Ведь на реальной войне солдаты редко идут в слепую яростную атаку. Обычно они постреливают из-за какого-нибудь булыжника. Так и в игре: от укрытия к укрытию аккуратными перебежками, а лучше ползком. События миссий сменяют друг друга настолько быстро, что времени на глубокие раздумья катастрофически мало. Выручает активная пауза. Нажав «пробел», спокойно изучаем местность, продумываем план наступления и раздаем приказы подопечным, не отвлекаясь на боевые действия.

Перед каждым заданием можно повозиться с экипировкой подчиненных. Четкого разделения по классам нет. Ничто не мешает сделать из снайпера пулеметчика и наоборот. В «9 роте» есть даже простенькая система прокачки. Жаль, абсолютно ненужная. Вояки редко находятся в списке дольше двух-трех миссий, после чего молча исчезают. На дембель уходят, наверное.

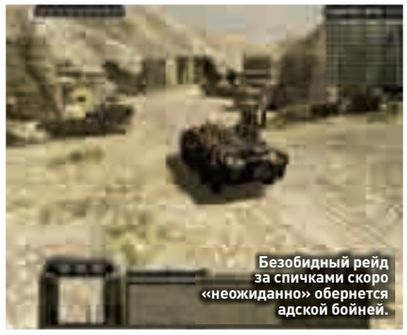
ДЕВЯТЬ КРУГОВ МГЛЫ

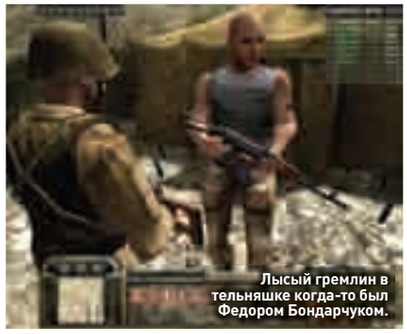
Технология ADICO Engine 2, позаимствованная у «Агрессии», «кушает» немало ресурсов, позволяет задрать камеру хоть к облакам и не скупится на рафинад из шейдеров. Особенно разработчикам удались взрывы а-ля «Перл-Харбор». Ландшафт, правда, реалистичным не назовешь, да и текстуры при ближайшем рассмотрении пугают, но это уже придирки. Зато бабахает красиво, что в игрушке про войну, как ни крути, главное.

И пусть окна интерфейса уже на разрешении 1280 x 1024 приходится разглядывать под лупой. А вот бальзам для ушей оказался концентрированным раствором серной кислоты. Музыки мало; нелепая озвучка, взрывы и робкий рокот «Шилки» не впечатляют. К тому же, если поднять камеру выше, реплики юнитов растворяются в безмолвной тишине.

Не легче на душе и от бесчисленных вылетов в систему, раздражающих подвисаний (в том числе на мощных системах) и бестолковой физики. Фатальные ошибки в коде ADICO поджидают повсюду: во время паузы, настройки интерфейса и перед завершением миссии. Сохранение через каждые пять минут – не паранойя, а вынужденная необходимость.

Первый патч уже внес немало полезных изменений: пехотинцы научились сами пополнять боекомплект, а у экипажа БТР теперь хватает сообразительности не стрелять по пустому стационарному пулемету. И все равно пройти «9 роту» хотя бы до середины и не запустить диск в форточку по силам лишь истинным джедаям. Нестабильность работы игры вынуждает мечтать о лучших днях для российской игровой индустрии. А они настанут. Когда-нибудь. Может быть... **PG**


Безобидный рейд за спичками скоро «неожиданно» обернется адской бойней.


Лысый гремлин в тельняшке когда-то был Федором Бондарчуком.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★ 4.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★½ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

Игровой процесс требует интенсивной мозговой деятельности; в меру разнообразные и нескучные миссии; не слишком обширная, но занятная историческая справка.

Непомерная сложность некоторых заданий; своенравная камера; чересчур мелкие окна интерфейса; неважный дизайн карт; множество фатальных багов; ужасающий звук.

6.5

Простенькая отечественная стратегия в стиле первой «В тылу врага». Исключительно на любителя.

Путешествовать верхом на «Бетере» удобно и весело, но небезопасно: душманские пули быстры и смертоносны.

В определенные моменты под нужными углами игровой мир кажется весьма живописным.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 5.5

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2006 HAGGARD games — В мае ростовская компания Haggard Games анонсировала свой дебютный проект – «Смерть шпионам».

2007 В марте первый отечественный stealth-action поступил в продажу.

2007 В апреле на КРИ 2007 «Смерть шпионам» взяла первое место в номинации «Лучший дебют».

2007 В начале мая разработчики анонсировали дополнение «Смерть шпионам: Момент истины».

Черный костюм, белая рубашка, галстук, кейс – советский Хитман за работой.

Тело убитого охранника можно оттащить в укромное местечко, а вот кровавое пятно на стене никак не замаскируешь.

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
1C

РАЗРАБОТЧИК
Haggard Games

ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта со 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.games.1c.ru/smersh_mi

ПОХОЖЕСТЬ
«Смерть шпионам», Hitman: Contracts

СМЕРТЬ ШПИОНАМ: МОМЕНТ ИСТИНЫ

МЕМУАРЫ ДИВЕРСАНТА

Год назад коллекция игр о Второй мировой войне с бирками «Сделано в России» пополнилась представителем экзотического для отечественных разработчиков жанра stealth-action. Несмотря на большое количество багов и мелких недочетов, «Смерть шпионам» добилась впечатляющих результатов. Было нетрудно догадаться, что следующим проектом молодой ростовской компании Haggard Games станет дополнение или полноценное продолжение популярной игры.

ПО СТРАНИЦАМ ПАМЯТИ

Темная комната, одетый в гражданское капитан четвертого отдела СМЕРШа (историческая справка: именно это подразделение занималось разведкой в тылу противника) Семен Строгов внимательно рассматривает наградной лист, аккуратно вынимает из яркоалой коробки орден Красного Знамени, после чего нежно поглаживает лежащий на столе табельный ТТ. Щелчки секундной стрелки на настенных часах все сильнее действуют на нервы. Главный герой кладет пистолет под подушку, ложится на кровать и погружается в воспоминания.

С 1944 по 1945 год Семен совершил немало подвигов: провел диверсию на аэродроме с новейшим истребителем-перехватчиком Me-163 Komet; похитил знаменитую «Энигму», книгу шифров и секретные сведения о торпедах Т-5, захватил языка, устранил спрятавшегося во французском особняке предателя, обезвредил действовавших в советском тылу немецких шпионов (кстати, события этой миссии происходят в августе 1944 года – явная отсылка к творчеству Владимира Богомолова). После окончания Великой Отечественной Строгов принимал активное участие уже в другой войне, холодной, с американцами. Итого ровно семь заданий. Стоит заметить, что прием с путешествием по самым ярким страницам биографии не нов. Под похожим соусом подавались миссии во вступительных роликах Hitman: Contracts.

МЕНЬШЕ ПАЛЬБЫ, БОЛЬШЕ ХИТРОСТИ

Разработчики внесли в геймплей несколько существенных изменений. Многие критиковали «Смерть шпионов» за то, что бесшумное прохождение большинства миссий сводилось к игре в кошки-мышки с многочисленными патрулями. Не помогало даже переодевание в форму вражеского солдата. Охранникам хватало нескольких секунд, чтобы смекнуть, что вместо какого-нибудь Фридриха или Германа перед ними стоит советский диверсант. Требовалось тщательно изучать маршруты движения противника и использовать различные лазейки.

Теперь у тебя намного больше шансов остаться незамеченным. Ты можешь спокойно разгуливать по вражескому объекту в военной форме или одежде обслуживающего персонала (по-

Высший пилотаж – провернуть операцию так, чтобы противник списал происходящее на несчастный случай.

Факты

4 предмета помещаются в рюкзаке

7 секретных миссий в различных странах мира

18 кг – максимальный вес амуниции главного героя

вара, врача, техника и т.д.). Главное – идти спокойным шагом (бег вызывает подозрение), не стоять подолгу на виду у караульных и не пытаться зайти в здания с ограниченным доступом. Например, в первой миссии в центр управления полетами впускают только летчиков-испытателей, к зенитчикам разрешают подойти лишь орудийному расчету. Чтобы попасть на первый этаж здания и отворить отмычкой запертую дверь, необходимо перевоплотиться из обычного охранника в офицера СС. Для успешного выполнения задания герою приходится переодеваться ничуть не меньше, чем манекенщицам во время демонстрации новой коллекции нарядов.

На первых двух уровнях сложности раздобыть трофейную одежку довольно легко – достаточно убить врага точным выстрелом в голову. На третьем нужно незаметно подкрасться к жертве со спины и хорошенько приложиться локтем к затылку, усыпить с помощью хлороформа или накинуть на шею удавку. Кстати, теперь Семен Строгов в совершенстве владеет приемами рукопашного боя. Если во время встречи лицом к лицу с противником ты успеешь провести серию сокрушительных хуков и апперкотов раньше, чем тот позовет на помощь, можешь спокойно воспользоваться его формой. На четвертом, самом последнем уровне сложности маскарад запрещен.

ЭТО ОН САМ ДЕСЯТЬ РАЗ НА НОЖ УПАЛ

Разработчики значительно увеличили количество вариантов бесшумного прохождения миссий. В оригинальной игре стоящих в карауле солдат удавалось отвлечь свистом или брошенным камушком. Эти способы по-прежнему действенны, но куда интереснее придумать нечто более изощренное. Например, прикинуться поваром и подсыпать в суп слабительное или заставить всех офицеров покинуть здание с радаром, перекрыв подачу топлива.

Высший пилотаж – провернуть операцию так, чтобы противник списал происходящее на несчастный случай. Внезапно рухнувшая на чью-то голову торпеда, погибший в ходе неудачного эксперимента ученый, запертый в парилке сердечник (последний трюк позаимствован из Hitman: Codename 47)... На первый взгляд – происки судьбы-злодейки; в действительности переполох устроил капитан СМЕРШа.

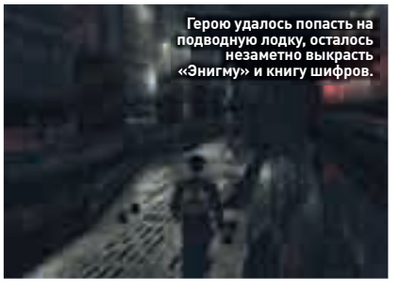
Любителей пострелять наверняка порадует обновленный арсенал. Теперь вместо отечественного ППШ-41 главный герой по умолчанию использует английский Sten с глушителем. Если тебя не устраивает предложенный игрой комплект, никто не запрещает отыскать оружие по вкусу. На выбор предоставляются шесть автоматов, шесть пистолетов и большое количество дополнительных предметов: удавка, нож, дымовые шашки, гранаты, склянки с ядом и хлороформом.

ВЕРНОЙ ДОРОГОЙ ИДЕТЕ, ТОВАРИЩИ

К сожалению, качество графики осталось на прежнем уровне. Моделям не хватает полигонов, анимация движений выглядит аляповато, а дополнительные графические фильтры превращают и без того не самую красивую и четкую картинку в эдакую размытую водой акварель. Зато улучшилось качество звука. Персонажи обмениваются короткими фразами, правда, забывают при этом открывать рты. Впрочем, если ты смог одолеть оригинальную игру, эти проблемы покажутся пустяками. На фоне переполненной багами «Смерти шпионов» тщательно отполированное дополнение «Момент истины» покажется произведением искусства.

Похоже, разработчики извлекли уроки из допущенных ошибок и теперь движутся в верном направлении. Кажется, в будущем нас ждут новые приключения Семена Строгова. Осталось лишь перейти на новый графический движок и улучшить анимацию движений. **PG**

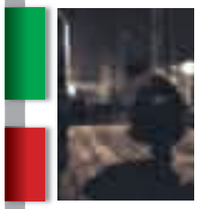
Переходить через линию фронта лучше всего на рассвете, пока противники досматривают последние сны.



Герою удалось попасть на подводную лодку, осталось незаметно выкрасть «Энигму» и книгу шифров.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5



Возможность выполнить задание различными способами; увеличилось количество вариантов бесшумного прохождения игры; главный герой научился приемам рукопашного боя.

Персонажи произносят фразы с закрытыми ртами; анимация оставляет желать лучшего; дополнительные графические изыски придутся по вкусу далеко не всем.

7.0

Качественное дополнение из семи миссий, в котором исправлены почти все ошибки оригинальной игры.

В некоторых миссиях на улицах можно встретить мирных граждан.

В тылу советских войск действует группа диверсантов. Справиться с ними может только Семен Строгов.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 6.5

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2006
В Санкт-Петербурге образована Phantomery Interactive. У руля команды Денис Тамбовцев, Георгий Белоглазов и Павел Богданов.

2007 Phantomery Interactive участвует в КРИ 2007 с проектом Sublustrum.

2008 Самый загадочный квест современности поступает в продажу.

ТЕКСТ: ВЛАДИМИР КАРПОВ

Таким интересным эффектом сопровождаются наши перемещения по уровням.

Загадка с органофоном – одна из самых интересных в игре, поскольку тут мы задействуем не только логику, но и слух.

SUBLUSTRUM

МАШИНА ВРЕМЕНИ

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Phantomery Interactive
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.sublustrum.ru
ПОХОЖЕСТЬ
«Шорох»
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Руководитель проекта Георгий Белоглазов

Благодатные просторы классической фантастики влекут не только режиссеров, художников, композиторов и писателей, но и создателей компьютерных игр. Где еще ты сможешь не только увидеть, но и лично притронуться к машине времени, вечному двигателю или, скажем, попробовать эликсир молодости? Поэтому и на жестком диске твоего ПК, и на наших страницах нет-нет да появляется проект вроде Sublustrum.

Еще одна дверь, еще один мост, еще одна головоломка.

Игра «Сублюструм», дебютный проект питерской компании Phantomery Interactive, перенесет тебя в начало XX века – эпоху технических революций. Некий профессор под влиянием древних религий решает построить агрегат, позволяющий путешествовать в иные миры. В его опытах сплелись воедино теория звука, ботаника и электромеханика. Упорный труд приносит свои плоды: эксперименты безумца увенчались успехом. Странный мир, который он называет Мерцающим, существует. Увлеченный неземными идеями, бедолага постепенно теряет связь с реальностью, забывает о сне и еде. Да и открытый им мир оказался не столь дружелюбен. Предчувствуя неладное, ученый извещает брата-писателя (чья роль достанется тебе) о своих проблемах и просит приехать как можно скорее. К сожалению, как часто бывает, несчастный не успевает рассказать родственнику о постигших его бедах: тот приезжает слишком поздно.

ПАМЯТИ УЭЛЛСА И ВЕРНА

Вступив вместе с главным героем на порог квартиры ученого, ты поймешь: бедняга полностью посвящал себя исследованиям. Заметно общее запустение: облезлые обои, скудная обстановка, царящий повсюду беспорядок. В то же время буквально на каждом шагу встречают-

Терять время в бесплодных попытках соорудить отмычку из газеты, веток и куска угля не придется.

Факты

1 Мерцающий мир полон тайн и загадок

2 ассистента ученого – Петр и Павел

5 деталей – и Ключ времени собран

ся разные приборы, генераторы, провода. Очевидно, жилище профессора не более чем плацдарм для фантастической капсулы, назначение которой – путешествия в загадочные миры. Подвал отведен под систему охлаждения, еще одно помещение – под оранжерею. Здесь ученый выращивал растения, необходимые для эксперимента. А в рабочем кабинете стоит необычное изобретение для извлечения инфразвука – органофон. Быть может, нечто похожее мы уже видели в фильмах, однако знание, что мы вот-вот соберем недостающие детали и запустим чудо-машину, радует и вдохновляет.

ТЕНЬ МИСТИЧЕСКИХ ШОРОХОВ

Хотя действие в игре демонстрируется от первого лица, свободно погулять по просторам виртуальных миров не получится. Игра исповедует знакомый по играм Myst и «Шорох» подход: кликая мышью по экрану, мы скачем из одной статичной декорации в другую, словно перебираем фотографии.

Однако стоит признать пару умелых находок, добавляющих оригинальности проекту. Приятно радуют глаз визуальные эффекты. Поначалу размытые, будто выгоревшие цвета, «шум» и пробегающие по экрану помехи удачно передают стилистику эпохи. Затем, когда мы попадаем в иное измерение, все вокруг становится нарочито ярким, сюрреалистичным. Мерцающий мир, в котором нам доводится присутствовать лишь считаные секунды, вообще бесцветен: все вокруг черно-белое и наполнено тревогой и паникой.

Другое несомненное достоинство – звук. Тебе придется столкнуться с загадками, которые основаны на восприятии звука, а невероятное музыкальное сопровождение создает необходимое настроение и атмосферу игры.

МЕТОДОМ ТЫКА

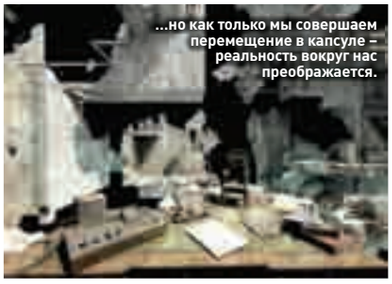
Помочь в решении игровых головоломок призваны дневники и записи, что попадаются нам по ходу действия. Вкупе с повсеместно разбросанными и предусмотрительно раскрытыми на нужной странице книгами эти образцы эпистолярного жанра в буквальном смысле по кусочкам складываются в некое подобие сюжетной линии и в конце концов помогают понять происходящее вокруг.

Вообще, задачки в игре логичны и по большей части интуитивны – усматривается обоснованная закономерность действий. Скажем, нужные двери всегда открываются ключом, и терять время в бесплодных попытках соорудить отмычку из газеты, веток и куска угля не придется. Инвентарь также необременителен. Игра щадит карманы главного героя, выбирая из груды ненужного хлама и услужливо подсовывая ему только те предметы, которые вскоре понадобятся, даже если мы пока об этом не знаем. И не пытайся извлечь из ящичка нарисованные карандаши или заглянуть под диван: все, что тебе пригодится, уже было разложено заботливой рукой сценаристов и само попросится в карман.

ПЕРВЫЙ ШАГ – В РУКИ ФЛАГ

Попытка раздвинуть жанровые рамки за счет обещанных нововведений похвальна. Звуковые и визуальные эффекты очень удачны и любопытны, но этого мало, чтобы игра из «еще одного квеста» выросла в нечто большее. В остальном – увлекательный сюжет, умеренной сложности головоломки, симпатичные декорации и действительно качественная музыка. Одним словом, если тебе нравятся адвенчуры в духе «Шороха», смело устанавливай «Сублюструм». Если прежде играть в подобное не доводилось – с этой игры стоит начать знакомство с жанром. **PG**

Поначалу рабочий стол ученого выглядит так...


...но как только мы совершаем перемещение в капсуле – реальность вокруг нас преображается.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

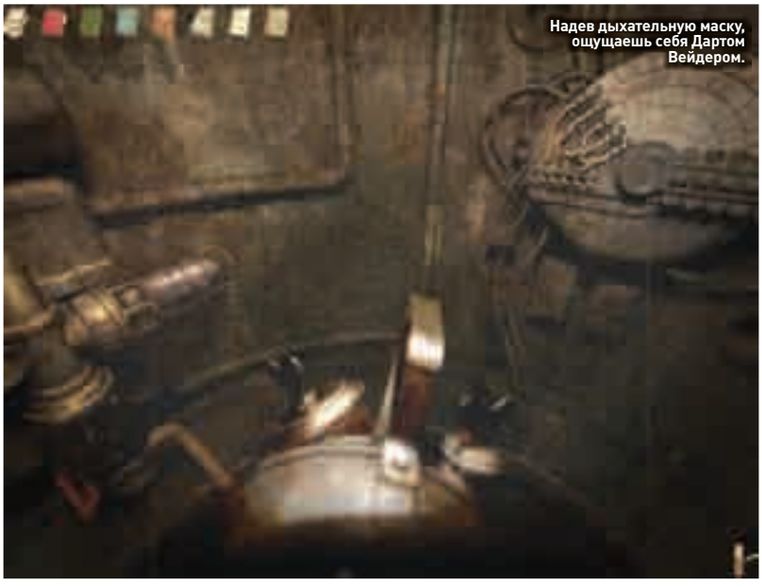
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Впечатляющие фоны и декорации. Сюжет интригует, события развиваются в подходящем темпе, и приключение не успевает надоесть. Отличное музыкальное оформление.

Герой-писатель не утруждает себя комментариями по поводу окружающих объектов и событий, что немного пугает и расстраивает.

7.5

Всегда мечтал попутешествовать по загадочным мирам? Игра дает тебе неплохой шанс.


Надев дыхательную маску, ощущаешь себя Дартом Вейдером.

Таинственный Ключ времени – изобретение брата главного героя.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 6.5

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003

Выходит первая TrackMania, положившая начало великолепной серии.

2005

Состоялся релиз сиквела TrackMania Sunrise, который считается лучшей частью серии.

2006

Специально для Electronic Sports World Cup Nadeo делает бесплатную TrackMania Nation ESWC.

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

Видео-рецензия на диске!

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **9.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **7.0**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

В возможность прохождения некоторых трасс верится с трудом.

На огромных треках в маленьком болиде чувствуешь себя ничтожным.

TRACKMANIA NATIONS FOREVER

БЕЗУМСТВО ХРАБРЫХ

ЖАНР ИГРЫ
Sport

ИЗДАТЕЛЬ
Focus Home Interactive

РАЗРАБОТЧИК
Nadeo

ПОЙДЕТ
Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 64Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
20+

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Нет (размер дистрибутива – 500Mb)

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.trackmania.com/en/index.php?lang=en&rub=nations

ПОХОЖЕСТЬ
TrackMania Nations, TrackMania United

Таких разработчиков, как Nadeo, сегодня днем с огнем не сыщешь. Кто еще во времена гламура и чистогана станет совершенно бесплатно распространять цельную, оригинальную, красивую игру? Пока Game Seed по эпизодам вымучивает посредственную Nitro Stunt Racing и в режиме жесткой экономии собирает копейки на следующую серию, Nadeo дарит игрокам очередное продолжение великолепной TrackMania. А после срывает банк, продавая расширенную коммерческую версию.

Трюк сработал в 2006 году, когда на свет друг за дружкой появились TrackMania Nations и TrackMania United. Уверен, механизм успеха не даст сбоя и на этот раз. Вот удивительно: несмотря на то что TrackMania Nations Forever не просто щедрый дар, но тонкий маркетинговый расчет (накануне релиза TrackMania United Forever), никто ведь и не скажет, что его пытаются обмануть ? Один тип болида, 64 новые трассы, повышенный уровень сложности, соло-режим, косметические изменения графики – на бумаге нововведения со времен TrackMania Nations и TrackMania United не впечатляют. На деле же все обстоит несколько иначе. 500 с лишним мегабайт загрузки, непродолжительная установка, запуск – и все вечера на ближайшую неделю у тебя расписаны. До поры до времени TrackMania Nations Forever кажется обычным рейсингом, пусть и с бешеными скоростями. А потом начинается: столбы и отверстия прямо на дороге, трамплины, езда по стенам, мертвые петли, продолжительные полеты, ухабистое бездорожье. Авторы трасс порой предлагают совершить настолько рискованные виражи, что не веришь в собственные силы. Но глаза боятся, а руки делают: ты и глазом не успеешь моргнуть, как сложнейший участок останется позади. А впереди – еще более тяжелый этап!

В этой игре важно не только поддерживать высокую скорость и держаться на трассе, нужно уметь ее чувствовать. Грамотно определять точки вхождения на стены, трамплины и мертвые петли: неверно выбранная траектория может запросто привести к поражению. За оборотами следить также крайне важно. Недогазуешь на одном участке – не долетишь до следующего; долго не отпускаешь газ – рискуешь отправиться за пределы стадиона. TMNF постоянно держит в напряжении и бросает один вызов за другим. Но моменты триумфа того стоят: после результата в третьей сотне тысяч и изнурительных тренировок чертовски приятно войти хотя бы в 10 тысяч лучших игроков на одной из трасс. А их 64! Вот и я говорю: какая там учеба, работа по дому, дела! PG

Авторы трасс порой предлагают совершить рискованные виражи. Глаза боятся, а руки делают.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★ 10.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 9.0

Сумасшедшая динамика; захватывающий, уникальный игровой процесс; гениальный дизайн трасс; простое управление; игра абсолютно бесплатна.

Всего один тип болида; высокая сложность; саундтрек мог бы быть и лучше; игра в онлайне частенько подтормаживает.

7.5

Яркая, оригинальная и при этом абсолютно бесплатная гоночная аркада, в которой надо думать.

НА ТВ ЧЕРЕЗ ПОСТЕЛЬ

2X2 ПРИГЛАШАЕТ НА КАСТИНГ

ПОДРОБНОСТИ НА 2X2TV.RU

18+

2X2

Гид покупателя

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

FIRST-PERSON SHOOTER

CRYSIS

РАЗРАБОТЧИК: Crytek
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.ea.com/crysis/
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

Один из лучших шутеров прошло года, который, однако, не все смогут увидеть и в 2008 году. Crysis – это не только потрясающая графика, реалистичная физика, полная свобода действий (ты сам решаешь, как выполнять задания), но и банальный сюжет, а также чудовищно высокие системные требования.

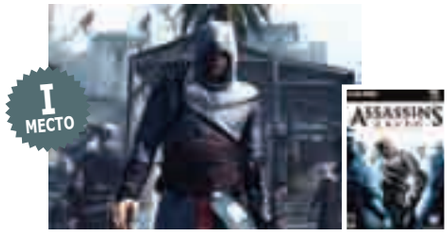
ЧТО ЕЩЕ?

TEAM FORTRESS 2
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, Золотой кулер

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

ACTION

ASSASSIN'S CREED



РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: assassinscreed.uk.ubi.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (52)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Assassin's Creed – чистокровный экшен, завлекающий игрока ошеломляюще красивой картинкой, яростным драйвом сражений и чарующей атмосферой Средневековья. Не жди от этой игры глубины и серьезности. Зрелищность – вот ее главный конек.

ЧТО ЕЩЕ?

GEARS OF WAR
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Тема номера

KANE & LYNCH: СМЕРТНИКИ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0, Золотой кулер

SIMULATION

СТАЛЬНАЯ ЯРОСТЬ: ХАРЬКОВ 1942

РАЗРАБОТЧИК: Graviteam
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.steelfury.ru
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (51)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Эта игра сродни «Ил-2» в жанре авиасимов: проект, одинаково интересный хардкорщикам – экспертам по Второй мировой и новичкам, желающим просто покататься и пострелять.

ЧТО ЕЩЕ?

RACE 07
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

ХРОНИКИ ТАРР: СТРАЖИ ПОГРАНИЧЬЯ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (53)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

STRATEGY

EUROPA UNIVERSALIS: ROME

РАЗРАБОТЧИК: Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.paradoxplaza.com/rome
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Этот сериал прославился не сногшибательной графикой или кровавыми сражениями с разрушением всего и вся, а исторической достоверностью и стратегической глубиной. Игра для тех, кто любит проводить время в долгих раздумьях над картой мира – теперь в эпоху Римской империи.

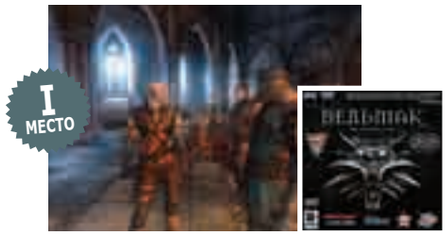
ЧТО ЕЩЕ?

SINS OF A SOLAR EMPIRE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (52)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, Золотой кулер

ROLE-PLAYING GAME

ВЕДЬМАК



РАЗРАБОТЧИК: CD Projekt Red
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: thewitcher.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Игра месяца

Польский долгострой неожиданно оказался лучшей ролевой игрой за последние несколько лет. Поступки главного героя не имеют четкой черно-белой окраски, и в игре нет классических «доброго» и «злого» прохождений. Каждый создает свою историю Геральта из Ривии.

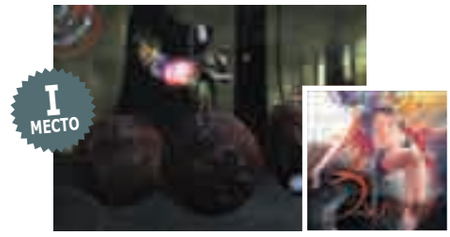
ЧТО ЕЩЕ?

SILVERFALL: МАГИЯ ЗЕМЛИ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

HELLGATE: LONDON
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 6.5

ADVENTURE

ТУРГОР



РАЗРАБОТЧИК: Ice-Pick Lodge
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.tension-game.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Авторы неоднозначной «Мор. Утопия» продолжают эксперименты с жанрами и сознанием игрока. Не столько игра в привычном смысле, сколько психоделический трип в поисках самопознания, где любой твой поступок имеет последствия, и почти никогда – приятные.

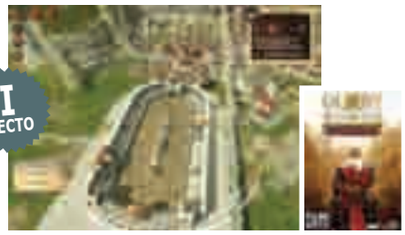
ЧТО ЕЩЕ?

СУБЛЮСТРУМ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

«ТРИ МАЛЕНЬКИЕ БЕЛЫЕ МЫШКИ»
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

MANAGEMENT/LIFE SIM

IMPERIUM ROMANUM



РАЗРАБОТЧИК: Haemimont Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Buka Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.imperium-game.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

Разработчикам Glory of the Roman Empire из-за смены издателя пришлось придумывать новое название для продолжения, но суть от этого не поменялась. Наша задача – превратить небольшое древнеримское поселение в цветущий мегаполис, попутно отбивая нападения варваров и угождая капризам населения.

ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2008
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

VIVA PINATA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

SPORTS

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

РАЗРАБОТЧИК: Konami Digital Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: konami-pes2008.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

По мнению многих, FIFA 08 от Electronic Arts – не настоящий футбольный симулятор, а попсовое шоу. Pro Evolution Soccer 2008 сложна в освоении, нагло требует от нас геймпада, и в ней нет львиной доли настоящих команд. Но поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?

VIRTUA TENNIS 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

FIFA 08
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 6.0

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD/четыре CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.wow-europe.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

В первые сутки продаж тираж дополнения к самой популярной MMORPG в мире расходился со скоростью 100 тысяч копий в час. И ни один из миллионов покупателей не разочаровался.

ЧТО ЕЩЕ?

TABULA RASA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, Тема номера

КОРСАРЫ ОНЛАЙН
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(51)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

ЭТАЛОН

TUROK

ЦЕНА 500 руб.

ЖАНР First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК Propaganda Games/ Aspyr Studios
ИЗДАТЕЛЬ Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР Snowball Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Два DVD
URL www.turok.com

Неважная адаптация на русский язык легко может испортить хорошую игру. Жаль, что превосходной локализации не под силу вытянуть средненький проект. Иначе из ничем (кроме, пожалуй, динозавров) не примечательного шутера «Турок» благодаря работе Snowball Interactive получился бы хит.
Во время скучных путешествий по безликим джунглям, кишащим голодными рептилиями, по-настоящему забавляют разве что замечания напарников (которых Турок меняет как перчатки) да выпады в сторону протагониста: с членами отряда спецназа отношения у героя не сложились.

Диалоги Snowball удались превосходно: вояки немногословны, но если уж откроют рот – не соскучишься. Скажут как отрежут – это про наших суровых ребят с кирпичными физиономиями. Не утомят тебя и продолжительные загрузки уровней. К переводу советов локализаторы подошли с юмором («Динозавры едят мясо. Ты состоишь из мяса. Делай ноги!», «Как изготовить кровавый коктейль? Пальни гранатой в динозавра. Взболтается само»). Кстати, меню и шрифты оформлены тоже качественно. Отечественная версия выглядит так же, как оригинал.

ФАКТЫ

- «Турока» озвучили 18 актеров за 45 часов.
- Параллельно с «Туроком» в студии Snowball Interactive шла работа над детской игрой. Часть артистов озвучивала для нее второстепенных персонажей. Ни один не удержался от цитирования перлов из «Турока».
- Более половины артистов поначалу думали, что главный герой – турок по национальности. И считали необходимым шутить по этому поводу.
- Названия нескольких гадов для прилагаемого к подарочной версии артбука были выдуманы художником накануне сдачи материалов в печать, когда редакторы уже отсутствовали. Так появился клещ-брызгун.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Из служебной переписки. Переводчица «Турока» дает советы по подбору актеров для озвучки:

- «Я так люблю Ковбоя, а он... он... А он непонятный персонаж, потому что в этом богом проклятом тексте все одинаковые. Зато Ковбой похож на финна, пусть он будет спокойный и веский».
- «Красноглазый альбинос Риз не псих – где вы видели снайпера-психа? Есть предложение, чтобы он вообще никогда не орал, а был зловеще негромок. И холоден... как ящерица».
- «Шепард. Бакалавр кафедры информатики механико-математического факультета Крыжопольской академии наук, успешно завалил экзамены в магистратуру, был забран в армию, и вот он здесь... Вот он-то как раз неуравновешенный тип, зато рубит в электронике и умеет водить корабль».
- «Картер тоже скрытый паникер, поэтому его где-то посередине убьют».
- «Слейд – брутальный человек-носорог. Он неинтересный и злой очень, на Турка бычит. Нет в нем загадки».

ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ ЛОКАЛИЗАЦИИ

АЛИЯ РОСЛОВА,
переводчик

В детстве получила диплом математика, но однажды утром проснулась лингвистом. С ходу может подобрать 15 синонимов к слову «макабрический», говорит по-фински хуже Веску Йокинена, с головой погрузилась в World of Warcraft и вышла оттуда уже без головы. Проводит тихие зимние вечера в обнимку с котом по имени Малявкин, слушая грамзаписи группы Children of Bodom и гадая на рунах.

ВЯЧЕСЛАВ ЕРОФЕЕВ,
главный тестер

До прихода в Snowball работал в Bethesda над Oblivion, откуда был переманен коварным предложением потестить финальный билд «Всеслава». В настоящий момент заперт в подвале студии с годовым запасом сникерсов, откуда будет выпущен только после полного прохождения серии детских игр «Сяпсик и Тяпа идут в школу».

МИХАИЛ БРЮХАНОВ,
продюсер локализации

Окончив Московский энергетический институт, занялся сомнительными экспериментами по восстановлению гиперболоида Гарина. В поисках запчастей для гиперболоида регулярно грабит караваны, в чем, видимо, сказывается его прошлая деятельность на одном очень популярном игровом портале.

ПЕТР «ГЛАНЦ» ИВАЩЕНКО,
актер

Актер, переводчик, гейм-дизайнер и ресторатор в одном лице. Любит японский автопром. Во время работы над игрой случайно применил систему Станиславского, в результате чего сделал себе ирокез, записался в секцию стрельбы из лука и за неделю выучил «Словарь мата языка чероки».

Редакция выражает благодарность Александру Суслову (Snowball Interactive) за помощь в подготовке материала.

ICQ TV в любое время в любом месте!

Все, что вы хотели бы увидеть, и даже больше: музыка, экстрим, мода, игры, спорт, кино, мультфильмы и многое другое в удобное для вас время в любом месте.

Подключайтесь бесплатно к ICQ TV и смотрите Интернет телевидение нового поколения!

Сервис доступен в версиях ICQ6 и Rambler ICQ6.

ЭТАЛОН

ЦЕНА 190 руб.

ЖАНР Adventure
РАЗРАБОТЧИК Himalaya Studios
ИЗДАТЕЛЬ GFI/Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР GFI/Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один CD
URL www.alemmo.com
www.gfi.su/index1.php?langid=1&idt=774&categ_id=20&men_id=6

ЭЛ ЭММО И СОКРОВИЩА ЗОЛОТОЙ ШАХТЫ

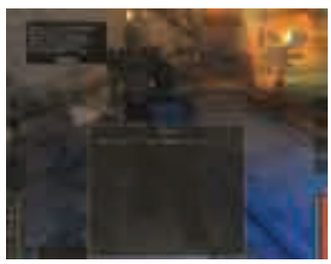
Запустив «Эл Эммо и сокровища золотой шахты», ты наверняка смутишься: игра 2006 года выглядит так, будто сделана в середине 90-х. Чего только стоит фиксированное разрешение 640 x 480 точек! Но не торопись закрывать приложение: архаичному квесту от Himalaya Studios есть что предложить вместо современной картинки. Например, искрометный юмор. Можно ли представить завязку нелепее этой: уже лысеющий маменькин сыночек отправляется за тридевять земель на Дикий Запад к своей возлюбленной, которая оказывается трансвеститом. В результате потрясения писклявый протагонист начинает слышать... внутренний голос (или, как тот себя называет, «всеведущее бестелесное воплощение вселенской мудрости»). «Я здесь, чтоб компенсировать ограниченность твоего словарного запаса, дать элегантные и остроумные комментарии, а также чтобы поднять уровень этого, в другом случае унылого, опыта до идеала квинтэссенции нелинейных приключений», – заявляет с порога наглец. И продолжает генерировать уместные и неуместные шутки. «Эй, рогатый, ну что, теперь не побыкуешь?» – обращение к обглоданному черепу представителя крупного рогатого скота. «Простое здание, построенное для простого человека, у которого еще более простой взгляд на закон» – об участке шерифа. «Виселица – это память о тех временах, когда человека могли повесить за серьезное преступление... Или просто за шею», «Ты бьешь кулаком по прилавку и на мгновение чувствуешь себя очень крутым. Впрочем, это быстро проходит», – продолжает голос за кадром. Едкие издевки над Элом и вовсе великолепны: «Почтовые отделения полезны тем, у кого есть контакты во внешнем мире. Это к тебе не относится». Кажется, у «вселенской мудрости» припасена едкая и уморительно смешная реплика на любой случай. И ощущения не обманывают: будет ли Эммо открывать дверь зубами, отдавать деньги шерифу («Сделай это, и можешь сразу выходить из игры»), разглядывать кактусы или же попытается заговорить с деревом – будь уверен, внутренний голос обязательно что-нибудь ввернет. Да так, что от смеха сползешь под стол. «Руссобит-М» отлично потрудилась над локализацией. Браво!

ШТАМПОВКА

ЦЕНА 300 руб.

ЖАНР Action/Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК Clockstone Software
ИЗДАТЕЛЬ Руссобит-М/Play Ten Interactive
ЛОКАЛИЗАТОР Руссобит-М/Play Ten Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.avencast.com
www.playten.com/rus/publishing.php?page=66&view=71

AVENCAST: УЧЕНИК ЧАРОДЕЯ



«Avencast: Ученик чародея» – типичный представитель любимого у нас в стране жанра action/RPG. Пожалуй, даже слишком типичный. Создается ощущение, что разработчики не пропустили ни одного ролевика с элементами экшена за последние несколько лет: «Avencast: Ученик чародея» буквально соткана из штампов и заимствований. Даже завязка будто бы один в один списана с отечественной «Магии крови». Школа волшебства, молодой ученик, сдающий выпускные экзамены... Правда, в отличие от большинства игр своего жанра Avencast – больше экшен, чем RPG. Даже передвижение здесь реализовано с помощью WASD. Сценарий игры явно обошли вниманием. Наблюдать за предсказуемыми поворотами сюжета и слушать продолжительные диалоги героев в англоязычной версии без зевоты невозможно. Отечественные локализаторы не стали мириться с таким положением дел и на славу потрудились над озвучкой. На русском персонажи говорят более эмоционально. А вот с текстами вышла промашка. Серьезных ошибок нет, но фразы вроде «магия духа использует первую очередь магические приемы, действующие на расстоянии», «свободная камера означает, что камера следует за героем» сильно расстраивают. Читать мануал невыносимо: сплошная канцелярщина. Если бы не посредственные текстовки, из Avencast могла бы получиться неплохая локализация.

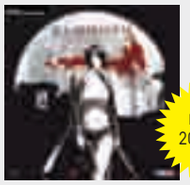
ЦЕНА 250 руб.

ХАРЛЕЙ-ДЭВИДСОН: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДОРОГ

ЖАНР
Racing
РАЗРАБОТЧИК
Magic Wand Productions
ИЗДАТЕЛЬ
Руссобит-М/Play Ten Interactive
ЛОКАЛИЗАТОР
Руссобит-М/Play Ten Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.activisionvalue.com/titles/Harley/
www.russobit-m.ru/catalogue/item/race_to_the_rally/

брак

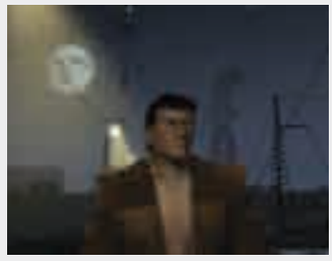
«Когда твой единственный друг – это байк, когда перед тобой маячит лишь многокилометровое шоссе...» – красуется надпись на задней обложке диска с – цитируем – «байкерской аркадой в лучших традициях Road Rush». Сразу начинаешь тревожиться о качестве локализации. Если у переводчиков «многокилометровое шоссе маячит» уже на коробке, то чего ждать внутри? Худшие опасения подтвердились. Во время игры на экране то и дело появляются непонятные надписи вроде «следом», «наравне». Следом за кем, наравне с чем? Для нас сие осталось загадкой. Дальше в том же духе: прыжок с трамплина локализаторы недолго думая назвали «прыг», а ускорение (просто гениально!) – «буст» (калька с английского слова «boost»). Отсутствие этих существительных в словарях русского языка, видимо, никого не заботит. Таблицу с результатами по итогам гонки без пояснений также не разобрать. Что за графа «Время и рекорд»? Чем различаются «место» и «ваше место»? Почему «заносы», «ускорения», «опасности» указаны в именительном падеже, а «нокаутов» – в родительном? Руководство пользователя лучше вообще не открывать. В нем наряду с «запахом горящей резины» нам предлагают почувствовать «биение моторов».
Скложилось впечатление, что локализаторы даже не перечитывали переведенный текст. В итоге: крайне слабая русификация.



ЦЕНА 200 руб.

ВАМПИРЫ. НОЧЬ ВОЗМЕЗДИЯ

ЖАНР
Role-Playing Game/Adventure
РАЗРАБОТЧИК
Mayhem Studios
ИЗДАТЕЛЬ
Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР
Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
URL
www.mayhem.sk/index.hp?page=vampireworld
www.russobit-m.ru/catalogue/item/vampire_world/



штамповка

Нынче игры, выходящие на одном CD, если это не логические аркады или детские продукты, всегда вызывают подозрение. Неизменно возникает вопрос: а не второсортную ли поделку подсовывают нам разработчики? «Вампиры. Ночь возмездия» – гость из прошлого века, к тому же неполноценный. И если невзрачную графику, неудобное управление и ворох багов (причем некоторые глюки не позволяют продвинуться дальше по сюжету!) можно списать на скромный бюджет проекта Mayhem Studios, то невзрачный сценарий и заурядных персонажей оправдать попросту нечем.
Завязка тривиальна донельзя. Некий Клан избранных вот уже тысячи лет охраняет людей от клыкастой нечисти. Все жили в мире и согласии, пока неосторожный вампир не убил одного из членов Клана, чем сильно огорчил товарищей покойного. Бернард – охотник на кровососущих тварей, главный герой игры – собирается выяснить обстоятельства убийства и воздать провинившимся по заслугам.
От обычной action/adventure «Ночь возмездия» отличают ролевая система и пошаговые бои (непонятно, как здесь оказавшиеся). Локализация соответствует уровню игры: грубых ошибок нет, но и похвастаться нечем. Только в данном случае виноват исходный материал (безликие персонажи, крайне примитивные диалоги). Работать с ним, вероятно, было сущим кошмаром.

ЦЕНА 200 руб.

ИМЯ ИМ ЛЕГИОН

ЖАНР
Action
РАЗРАБОТЧИК
KaosKontrol
ИЗДАТЕЛЬ
Бука
ЛОКАЛИЗАТОР
Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
URL
www.legionofman.com
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=393

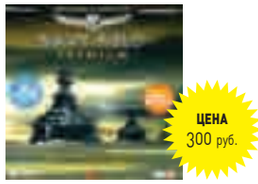
штамповка

С релиза Crimsonland прошло вот уже шесть лет, но клоны нетленки от 10tons Entertainment продолжают выходить с завидной регулярностью и по сей день. «Имя им легион» – очередной представитель жанра кровавых экшенов с видом из камеры, расположенной на высоте птичьего полета. Но если в Crimsonland мы истребляли батальоны врагов с помощью огнестрельного оружия, то в творении KaosKontrol протагонист шинкует рыцарей и мутантов мечом. Дабы процесс рубки врагов в капусту не был столь однообразным и утомительным, по всем законам жанра на поле боя можно найти массу нового оружия и уйму бонусов. Разумеется, не обошлось без уникальных умений героя.
Пожалуй, самая слабая сторона проекта – визуальная. И дело даже не в технологической отсталости, а в цветовой гамме. Серо-коричневый герой борется с легионами серо-коричневых воинов на серо-коричневой земле. Чтобы разглядеть, что происходит на экране, порой приходится сильно напрягать зрение. Еще один камень в огород KaosKontrol – отсутствие драйва. Создается впечатление, что участники побоища недоспали, настолько неспешно они передвигаются по полю брани.
«Имя им легион» можно порекомендовать лишь большим поклонникам мясных экшенов вроде Crimsonland и Alien Shooter, готовым мириться с очевидными недостатками игры.

ЖАНР Racing
РАЗРАБОТЧИК Avalon Style Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ 1C
ЛОКАЛИЗАТОР Нет
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL 4x4game.ru

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2: УАЗ 4X4

Сначала «Полный привод: УАЗ 4x4» и «Уральский призыв», затем – «Полный привод 2: Hummer» и вот уже – «Полный привод 2: УАЗ 4x4». Плодовитости Avalon Style Entertainment можно только позавидовать. В сиквеле «УАЗа» игрока ожидают шесть старых (Центральная Россия, Байкал, Карелия, Камчатка и тайга – из оригинала, Урал – из дополнения) и два новых (Ладога и Новая Земля) этапа. Расширен модельный ряд, в который теперь входят 39 авто; возросло количество деталей для тюнинга. Но на новом движке продолжение, кажется, выглядит хуже, чем первая часть. Да и физика оставляет желать лучшего. Авторы настолько повысили сложность, что проходить некоторые трассы – сплошное мучение.



ЖАНР Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК SD EnterNET
ИЗДАТЕЛЬ GFI/Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР GFI/Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один CD
URL www.navyfield.com
www.navyfield.ru

NAVY FIELD. PREMIUM

В «Дайджесте» одного из прошлых номеров мы уже рассказывали о локализации военно-морской онлайн-стратегии Navy Field. Прошло всего два месяца, и «Руссобит-М» совместно с GFI спешит нас порадовать премиум-изданием творения SD EnterNET. От оригинальной версии его отличает наличие обновлений (несмотря на это, общение игры с сервером при первом запуске снова затянулось на продолжительный срок). Введена возможность создания кланов и альянсов. И главная прелесть Navy Field. Premium – подписка на 30 дней, которая позволяет получать больше игрового опыта и очков. Премиум-издание предназначено для тех, кто хотел, но еще не обзавелся Navy Field.

ЖАНР Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК K-D LAB
ИЗДАТЕЛЬ 1C
ЛОКАЛИЗАТОР Нет
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL games.1c.ru/perg/

ПЕРИМЕТР. ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ

«Периметр» – одна из самых необычных стратегий в реальном времени. Она познакомила отечественных, а затем и западных геймеров с изменением ландшафта (терраформинг) и нанотехнологиями, позволяющими видоизменять боевых юнитов на лету. В «Золотое издание», которое «1С» выпустила в свете скорого релиза сиквела, вошли «Периметр: Геометрия войны» и дополнение «Периметр: Завет императора». Также на диске можно найти графику, документальные свидетельства (художественные произведения по мотивам игры), информацию о сиквеле и другие материалы (арт, панорамные скриншоты, видео). Но главный бонус издания – инструменты для модификации игры с подробными инструкциями.

ЖАНР Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК 1C
ИЗДАТЕЛЬ 1C
ЛОКАЛИЗАТОР Нет
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL games.1c.ru/ww2norman/

ВТОРАЯ МИРОВАЯ. НОРМАНДИЯ

«Вторая мировая. Нормандия» – очередное расширение военной стратегии в реальном времени от «1С». В издание вошли все изменения, внесенные авторами в игру с момента релиза, в том числе новая система видимости, которая существенно преобразовала геймплей. Здесь же можно найти модифицированный многопользовательский режим и редактор карт. Естественно, не обошлось без новой кампании «Битва за Нормандию», посвященной высадке войск союзников на Атлантическом побережье Франции в 1944 году. Игрок возглавляет элитную танковую немецкую дивизию Panzer Lehr. В релиз включили и уже представленную в «Издании втором» кампанию «Битва за Москву», а также фанатские модификации.

ЖАНР Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК ImaginEngine
ИЗДАТЕЛЬ Бука
ЛОКАЛИЗАТОР Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один CD (каждая)
URL www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=402
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=403

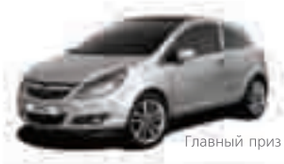
CATZ 2/DOGZ 2

Если завести домашнего питомца не позволяют обстоятельства, то серия Petz – твое спасение. В мире продано более 2 миллионов копий игр этой линейки, довольно популярна она и в России. В Catz 2 и Dogz 2 представлено по семь пород кошек и собак соответственно. Каждое животное обладает своим нравом и собственной манерой поведения. Чтобы питомец был здоров и доволен жизнью, необходимо его кормить, мыть, играть с ним (к слову, в Catz 2 и Dogz 2 появились два новых типа игры: салки и прятки) и чесать за ушком. В противном случае он уйдет от невнимательного хозяина. Кроме всего прочего, можно вести дневник жизни своего любимца.

ЖАНР Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК Red Ice Software
ИЗДАТЕЛЬ GFI/Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР Нет
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один CD
URL www.russobit-m.ru/catalogue/item/protivostoyanie-evropa_2015/

ПРОТИВОСТОЯНИЕ: ЕВРОПА 2015

«Противостояние: Европа 2015» выдержана в лучших традициях серии. Эти традиции, видимо, настолько сильны, что Red Ice Software решила придерживаться не только старого, проверенного временем рецепта геймплея, но и движка с давно истекшим сроком годности. Хотя сама игра выглядит гостем из прошлого, повествует она о будущем, а именно о гипотетическом конфликте России и НАТО. К несомненным плюсам смело отнесем технику, которая уже стоит на вооружении или, по мнению авторов, вот-вот сойдет с конвейера. Из прочих фишек – случайные поломки и ударная волна от взрывов. «Противостояние: Европа 2015» мы рекомендуем только поклонникам серии. Остальные могут спокойно проходить мимо.



Главный приз Opel Corsa

Многочисленные призы
от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на свое авто.
А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!
Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

РОСНО
в составе Allianz

MAXI tuning

msn.ru msn

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
A Vampyre Story: Кровавый роман	Акелла	Adventure	II квартал 2008
Age of Conan: Hyborian Adventures	1С	MMORPG	II квартал 2008
Age of Empires 3: The Asian Dynasties	1С	Strategy	II квартал 2008
Alone in the Dark: У последней черты	Акелла	Action	II квартал 2008
Armed Assault 2	Акелла	FPS	II квартал 2008
Beijing Olympics	Софт Клаб	Simulation	Лето 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	Бука	FPS	III квартал 2008
Codename: Panzers. Холодная война	Новый Диск	Strategy	II квартал 2008
Granado Espada: Вызов судьбы	Nival Online	MMORPG	II квартал 2008
Devil May Cry 4	1С	Action	Лето 2008
Dimensity: Демон войны	Акелла	Strategy	II квартал 2008
Fallout 3	1С	RPG	2008
Field Ops	Акелла	FPS/Strategy	II квартал 2008
Incredible Hulk	Софт Клаб	Action	Лето 2008
Iron Man	Софт Клаб	Action	II квартал 2008
Lost Planet Colonies	1С	Action	Лето 2008
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	III квартал 2008
Mass Effect	1С	RPG	II квартал 2008
Medieval II: Gold Pack	Софт Клаб	Strategy	II квартал 2008
Memento Mori: Помни о смерти	Акелла	Adventure	III квартал 2008
Mercenaries 2: World in Flames	Софт Клаб	Action	III квартал 2008
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Софт Клаб	MMORPG	II квартал 2008
Rail Simulator	Новый Диск	Simulation	II квартал 2008
Rayman Raving Rabbids 2	Бука	Action	II квартал 2008
Sacred 2: Fallen Angel	Акелла	Action/RPG	III квартал 2008
Soldier of Fortune: Payback	1С	FPS	II квартал 2008
Space Force: Captains	Акелла	Strategy	II квартал 2008
Spore	Софт-Клаб	Simulation	III квартал 2008
The Abbey	Акелла	Adventure	II квартал 2008
The Club	Софт Клаб	Action	II квартал 2008
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	GFI/Руссобит-М	FPS	II квартал 2008
Warhammer: Печать хаоса. Марш разрушения	Новый Диск	Strategy	Июнь 2008
Горец	1С	Action	III квартал 2008
Кунг-фу Панда	1С	Action	Июнь 2008
Наполеон: Эпоха завоеваний (Napoleon's Campaigns)	Акелла	Strategy	II квартал 2008
Насекопы (Insecticide)	1С	Action	II квартал 2008
Нэнси Дрю. Призрак Венеции	Новый Диск	Adventure	Июль 2008
Охота на Дракулу (Dracula: Origin)	Акелла	Adventure	II квартал 2008
Проект «Аврора» (Aurora: The Secret Within)	Новый Диск	Adventure	II квартал 2008
ТрекМания United Forever	Бука	Racing	II квартал 2008
Турок	Новый Диск	FPS	II квартал 2008
Хроники Нарнии. Принц Каспиан	Новый Диск	Action	II квартал 2008

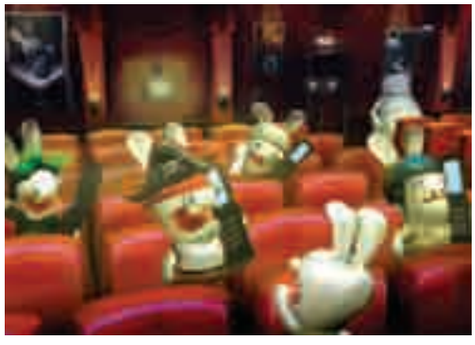
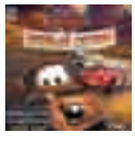
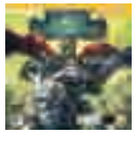


ТАБЛИЦА РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ

ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ





Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик
9 рота	9 рота	Новый Диск	Lesta Studio
City Life 2008: Город, созданный тобой	City Life 2008 Edition	Акелла	Monte Cristo
King's Bounty. Легенда о рыцаре	King's Bounty. Легенда о рыцаре	1С	Katauri Interactive
Kudos. Легенды рока	Kudos: Rock Legend	Новый Диск	Positech Games
Seven Kingdoms: Завоеватели	Seven Kingdoms: Conquest	Акелла	Enlight Software/Infinite Interactive
Shadowgrounds Survivor	Shadowgrounds Survivor	GFI/Руссобит-MFrozenbyte	GFI/«Руссобит-М»
Silent Hunter 4: Волки Тихого океана – Немецкая кампания	Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific –U-Boat Missions	Бука	Ubisoft Bucharest
Sledgehammer	Sledgehammer	Бука	Targem Games
SunAge: Бегство с Земли	SunAge	Акелла	Vertex 4
Sword of the Stars: Рожденный кровью	Sword of the Stars: Born of Blood	Новый Диск	Kerberos Productions
Tank Combat: Танковый прорыв	Tank Combat: Танковый прорыв	Акелла	Crazy House
Terrorist Takedown 2	Terrorist Takedown 2	Новый Диск	CITY Interactive
Turbo Games. Моя ферма	My Farm	GFI/Руссобит-М	BiP Media
Turbo Games. Моя экзотическая ферма	My Exotic Farm	GFI/Руссобит-М	BiP Media
UEFA Euro 2008	UEFA Euro 2008	Софт Клаб	EA Canada
Wildlife Park 2. Долина лошадей	Wildlife Park 2: Horses	Новый Диск	b-alive
Wildlife Park 2. Морские приключения	Wildlife Park 2: Marine World	Новый Диск	b-alive
Вампиры. Ночь возмездия	Vampire World	Руссобит-М	Mayhem Studios
Дон Кихот	Donkey Xote	Новый Диск	Revistronic
Петанк	P?tanque: Le jeu du Centenaire	Новый Диск	SdLL
Снайпер. Цена победы	Sniper: Art of Victory	Новый Диск	CITY Interactive
Спецотряд «Кобра 11»: Дорожный патруль	Alarm for Cobra 11: Crash Time	1С	Synetic
Ставка на скорость	Arctic Stud Poker Run	Акелла	Game Refuge
Тачки. Новый сезон	Cars: Mater-National	Новый Диск	Rainbow Studios
Тургор	Тургор	Новый Диск	Ice-Pick Lodge
Эл Эммо и сокровища золотой шахты	Al Emmo & the Lost Dutchman's Mine	GFI/Руссобит-М	Himalaya Studios

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

Номер	Название	Издатель
	DVD-BOX	
1.	Need for Speed: Most Wanted. Русская версия	Софт Клаб
2.	The Sims 2: Увлечения	Софт Клаб
3.	The Sims 2: Каталог – Кухня и ванная. Дизайн интерьера	Софт Клаб
4.	Kings Bounty: Легенда о рыцаре	1С
5.	Kings Bounty: Легенда о рыцаре (подарочное издание)	1С
6.	The Sims 2	Софт Клаб
7.	Command & Conquer 3: Ярость Кейна	Софт Клаб
8.	UEFA Euro 2008	Софт Клаб
9.	The Lords of the Rings: The Return of the King	Софт Клаб
10.	Тургор (Коллекционное издание)	Новый Диск
	JEWEL-BOX	
1.	Assassin's Creed	Акелла
2.	Kings Bounty: Легенда о рыцаре	1С
3.	9 рота	Новый Диск
4.	Тургор	Новый Диск
5.	Противостояние: Европа 2015	GFI/Руссобит-М
6.	Call of Duty 4: Modern Warfare	ND Games
7.	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC World Publishing
8.	Counter Strike Source	Бука
9.	Terrorist Takedown 2	Новый Диск
10.	Рататуй	Новый Диск

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Alone in the Dark: У последней черты

ЖАНР
Action/Adventure

РАЗРАБОТЧИК
Eden Games

ИЗДАТЕЛЬ
Акелла

ЛОКАЛИЗАТОР
Акелла

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Не объявлено

URL
www.centraldark.com
ru.akella.com/Game.aspx?id=1859

Хоррор – очень сложный для локализации жанр. Одна неверная интонация, плохой перевод диалогов, ошибки в текстах – и все, атмосферы ужастика как не бывало. «Пенумбра 2: Дневники мертвецов» – яркий пример отличной адаптации компьютерной страшилки. Локализацию такого же уровня мы ждем и от «Акеллы».

Локализатор	Жанр
нет	Real-Time Strategy
Акелла	Management
нет	Role-Playing Game
Новый Диск	Management
Акелла	Real-Time Strategy
Action	
Логрус	Simulation
нет	Racing
Акелла	Real-Time Strategy
Новый Диск	Real-Time Strategy/Turn-Based Strategy
нет	Action
Новый Диск	Action
GFI/Руссобит-М	Management
GFI/Руссобит-М	Management
Софт Клаб	Sport
Новый Диск	Management
Новый Диск	Management
Руссобит-М	Adventure
Новый Диск	Action
Новый Диск	Sport
Новый Диск	First-Person Shooter
1С	Racing
Акелла	Action
Snowball Interactive	Racing
нет	Action/Adventure
GFI/Руссобит-М	Adventure

РЕЙТИНГ ЛОКАЛИЗАЦИЙ*

1

ПЕНУМБРА: ДНЕВНИКИ МЕРТВЕЦОВ

ЦЕНА: 250 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два CD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №4(52)

2

ЭЛ ЭММО И СОКРОВИЩА ЗОЛОТОЙ ШАХТЫ

ЦЕНА: 150 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один CD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: GFI/Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР: GFI/Руссобит-М
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №5(53)

3

ASSASSIN'S CREED DIRECTOR'S CUT EDITION

ЦЕНА: 400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №5(53)

4

TUROK

ЦЕНА: 500 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: В этом номере

5

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

ЦЕНА: 300 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
ЛОКАЛИЗАТОР: 1С
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №4(52)

6

НОСТРАДАМУС: ПОСЛЕДНЕЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ

ЦЕНА: 350 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №4(52)

7

Б. СОКАЛЬ. SINKING ISLAND

ЦЕНА: 350 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР: Lazy Games
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №5(53)

8

THE SIMS: ИСТОРИИ РОБИНЗОНОВ

ЦЕНА: 600 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Нет
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Софт Клаб
ЛОКАЛИЗАТОР: Софт Клаб
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: В этом номере

9

MISSING 2. ПОСЛЕДНИЙ РИТУАЛ

ЦЕНА: 250 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №4(52)

10

CATZ 2/DOGZ 2

ЦЕНА: 150 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один CD (каждая)
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Бука
ЛОКАЛИЗАТОР: Бука
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: В этом номере

* По версии «РС ИГР» на основе трех последних номеров

ПЕРИМ

Новая Земля

ТЕКСТ:
КД-ЛАБ

В предыдущих выпусках мы освещали многие аспекты разработки «Периметра 2», теперь пришло время рассказать об очень важном этапе – о внешнем тестировании. Оно дает понять, что думают о проекте игроки. Для разработчиков такой взгляд со стороны очень полезен – это время открытий и откровений.

Внешнее тестирование на сей раз провели в виде закрытого фокус-теста. Это один из самых популярных методов испытания будущей игры в действии. Такие тесты часто проводят разработчики и издатели, когда хотят выяснить, как игроки воспринимают ту или иную идею. Набирается группа энтузиастов, которым в течение небольшого времени демонстрируется игра. Затем тестеры отвечают на вопросы и рассказывают, что из увиденного им понравилось, а что – не очень, что показалось непонятным, какие трудности возникли. Разработчики внимательно изучают отзывы и делают соответствующие выводы. В итоге что-то исправляется, что-то переделывается – в общем, вносятся поправки.

Тестирование «Периметра 2» решили провести в ноябре прошлого года – в то время игра находилась в стадии альфа-версии. Это примерно середина разработки – далеко не все ошибки исправлены и многое еще не готово окончательно. Но наша игра на данном этапе функционировала неплохо и ее было не стыдно показать посторонним.

Мы подготовили специальную демоверсию игры, в которую вошло по пять миссий из обеих игровых кампаний. Можно было также попробовать силы в сражении с компьютерным противником – или с живым, но только по локальной сети.

ETP 2

Фокус-покус

ТРЕБУЮТСЯ ТЕСТЕРЫ. ИНТИМ НЕ ПРЕДЛАГАТЬ

У нас уже имелся опыт работы с внешними тестерами, поэтому мы хорошо представляли себе оптимальный состав фокус-группы.

Идеальный кандидат нам виделся таким:

- возраст от 18 до 24 лет;
- богатый игровой опыт, в первую очередь в стратегическом жанре;
- умение кратко и четко выражать мысли;
- позитивный настрой;
- прогрессивное мышление и готовность воспринимать новые идеи;
- умение хранить секреты (до выхода игры в свет).

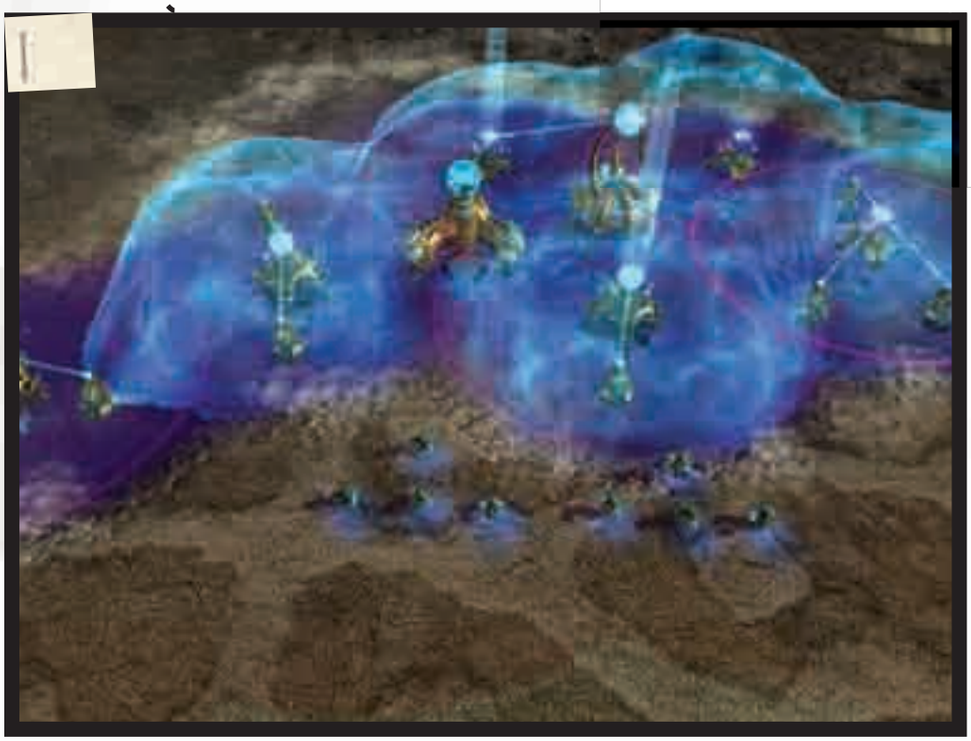
Определившись с требованиями, мы кинули клич на всех игровых сайтах. Реакция игровой общественности превзошла самые смелые ожидания – в течение первых дней приема заявок желающих набралось более сотни.

Чтобы оперативнее выявить личные качества каждого из кандидатов, мы сделали простой ход: попросили рассказать немного о себе. Так сразу определился спектр характеров, и мы быстро расставили точки над i.

Одни, например, в письме растекались мыслию по древу, признавались, что хотят просто посмотреть игру и похвастаться перед друзьями. Иные сразу же присылали сценарии Игры Своей Мечты для воплощения. И те и другие кандидатуры мы немедленно отсеивали. Самым болезненным оказался вопрос привлечения к фокус-тесту давних фанатов оригинального «Периметра». Нам был нужен чистый, непредвзятый взгляд на но-

Конструктивная критика (избранные цитаты, авторская орфография и пунктуация сохранены)

- **В некоторых местах наблюдается раздвоение букв (скриншот прилагается).**
- **Хотелось бы побольше юнитов и у всех индивидуальные характеристики и уникальность допустим по 50 на каждую рассу. и у каждого 5 уровней повышения звания и несколько видов усовершенствования, которое будет видно даже по внешнему виду. Не спорю, это сложно, зато какой эффект!**
- **Нет стратегии относительно на какую землю нападать в кампании.**
- **Персонажи очень добрые, если это война рас, то и герои должны быть на уровне генералов.**
- **Не понравился красный луч – очень толстый, да и энергия красной никогда не была, лучше оставить голубой, как и должно быть.**
- **Надо бы чтобы каждый из персонажей представлялся, а то вообще непонятно кто они такие, да еще и указывают.**
- **Когда выбрано юнитов наземных больше 10 штук, при их передвижение они выстраиваются так высоко, ну как небоскреб очень интересно смотрится.**
- **Приделайте кнопку для включения и выключения условных изображений, в связи с тем что условные отображения появляются когда я и без них все вижу.**



вую игру, ведь основной целью мы видели расширение аудитории. Конечно, эта цель не разделялась хардкорной частью фанатов – завсегдатаев периметрических форумов. Их позиция – возвращение к истокам, и с такой точки зрения оценка игры оказалась бы предсказуемой.

В общем, с тяжелым сердцем мы исключили из фокус-теста большую часть наших старых друзей. Невеликий процент фэнов все же взяли, что, однако, не избавило нас от упреков в невнимании, высказанных на форумах (но это – совсем другая история).

В итоге были выбраны 40 человек, которым мы разослали ссылки на демоверсию. Это игроки из Москвы, Санкт-Петербурга, Кемеровской области, Вологды, Ижевска, Оренбурга, Перми, Волгограда, Новосибирска, Калининграда и других городов России и ближнего зарубежья.

Фокус-группе предлагалось в течение недели поиграть в демоверсию и, набравшись впечатлений, заполнить небольшую анкету. Вопросы касались игрового интерфейса, сложности миссий, диалогов, музыки и звуковых эффектов, а также общей игровой механики.

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Внимательно прочитав и проанализировав отзывы, мы постарались учесть высказанные в ходе теста мысли и предложения. Радикальных изменений не последовало, но кое-что поправили, например:

- добавилась управляемая пауза;
- улучшилось управление Десницей – тактическим манипулятором прямого действия;
- усовершенствовался механизм терраформинга у Ядер Исхода для баланса противостояния «земля – вода»;
- были доработаны «лица» персонажей в брифингах;
- улучшили сбалансированность некоторых миссий. Больше всего проблем доставила одна из начальных миссий за Исход – на ней срезались практически все тестеры;
- изменились цели некоторых миссий кампании;
- в отдельных миссиях кампании добавилась сейсмическая активность;
- было выявлено несколько проблем в использовании главного и внутриигрового меню. Недостатки устранены, меню стали более удобными.

Даже по этому далеко не полному списку изменений можно судить о том, насколько полезным оказался фокус-тест «Периметра 2». Возможность услышать непредвзятое мнение об игре со стороны – всегда бесценна. Разработчики, выслушав непосредственные отзывы игроков, могут многое понять и улучшить. Хотелось бы еще раз поблагодарить всех, кто помогал нам в проведении тестирования, – ваша помощь неоценима!

От редакции: Это последний выпуск дневников разработчиков «Периметра 2» в нашем журнале – после тестирования в фокус-группе процесс создания игры выходит на финишную прямую, так что в скором времени жди обзор второй части прославленной RTS. **PG**

ХИТ ZONA
ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
КИНО
МУЗЫКА
КНИГИ
СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ
WWW.HITZONA.RU

СДЕЛАЙ САМ

ВТОРАЯ ЧАСТЬ

ПОСОБИЕ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ SOURCE SDK

ТЕКСТ: МАКСИМ ЯНЧИЧ

Любой механизм, будь то часы или двигатель автомобиля, состоит из множества различных деталей. Большинство из них по отдельности бесполезны, но и без них устройства работать не будут.

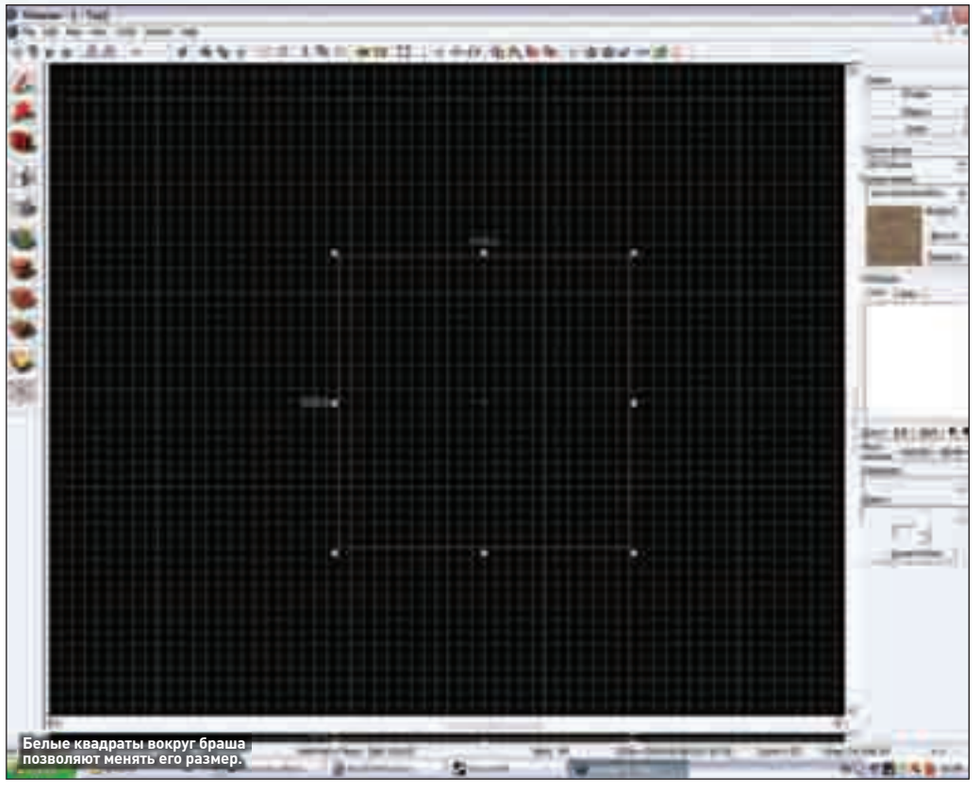
Точно так же у карт в играх есть составляющие, без которых они просто не могут существовать. Важнейшая из них – архитектура уровня. В шутерах это коридоры подземелий, комнаты замков или военных баз и т.п.

Как ты помнишь, в прошлый раз мы рассказывали, что вся геометрия уровня в Hammer Editor строится из брашей. Сложность заключается в том, чтобы суметь разбить задуманную карту на простейшие блоки, а затем собрать ее в редакторе. Помогать тебе в этом нелегком деле будут инструменты работы с брашами. Но прежде чем применить их к этому кирпичику будущей карты, его нужно создать.

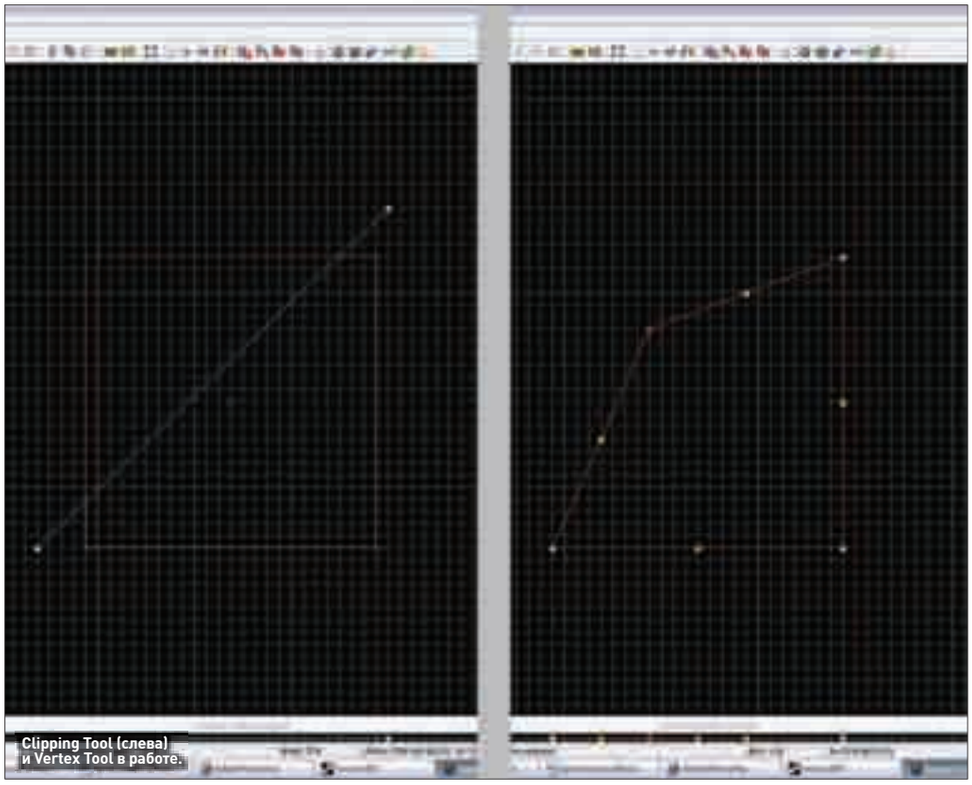
СТРОИМ, СТРОГАЕМ И ПИЛИМ

Запусти Hammer Editor и выбери пункт New в меню File. Откроется новый проект. Выбери Block Tool (Shift + b) и в правом верхнем окне проекции нарисуй прямоугольник. Размеры значения сейчас не имеют. Нажми enter, чтобы завершить создание браша. По умолчанию Block Tool создает прямоугольный блок. Однако с помощью этого инструмента можно создавать и несколько других примитивов. Когда ты его выбираешь, справа от окон проекций включается меню Objects. О доступных фигурах мы писали в прошлый раз. Создаются они точно так же. При изготовлении дуги или тора после нажатия клавиши Enter откроется окно дополнительных параметров. В нем можно задать число сторон, радиус и угол разворота. Кроме того, для конуса, цилиндра и сферы можно указать число граней в числовом поле под меню Objects.

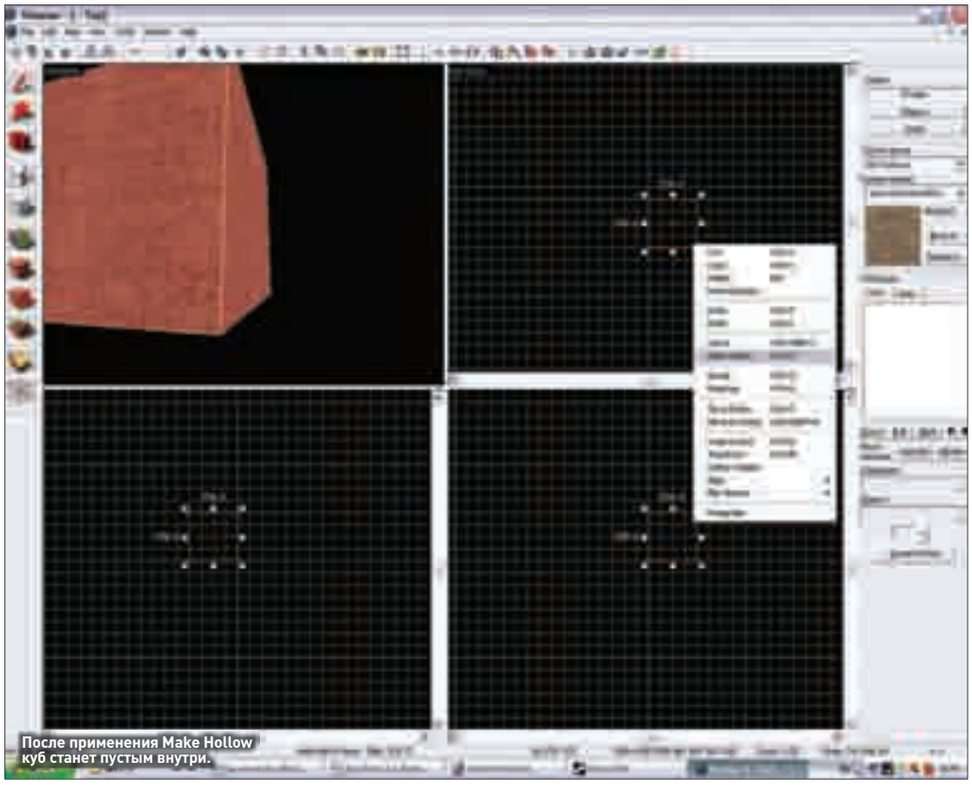
Вернемся к блоку. После создания Hammer автоматически выделит его. Если теперь выбрать Selection Tool (Shift + s), вокруг него появятся



Белые квадраты вокруг браша позволяют менять его размер.



Clipping Tool (слева) и Vertex Tool в работе.



После применения Make Hollow куб станет пустым внутри.

небольшие белые квадраты и числа, обозначающие его длину, ширину и высоту. Наведя курсор на белый квадрат и зажав левую кнопку мыши, можно менять размеры этого блока. Это первый режим выделения браша. Если теперь щелкнуть по нему левой кнопкой мыши, квадратики поменяются на круги. С их помощью его можно вращать. И наконец, щелкнув по блоку еще раз, ты перейдешь в третий режим выделения. В этом режиме можно сдвигать стороны браша относительно друг друга. Зажав в любом из режимов левую кнопку мыши в центре браша, сможешь перемещать его в окнах проекций.

В Hammer Editor включена постоянная привязка к координатной сетке. То есть любой блок, любую область выделения ты рисуешь точно по координатной сетке. Каждый раз при создании новой карты одно деление сетки равно 64 единицам-юнитам (от англ. unit). Это довольно много, поскольку рост среднего персонажа в Half Life 2 равен 72 юнитам. Чтобы уменьшить масштаб сетки, нужно нажать клавишу «[». А для увеличения – «]».

После того как браш создан, его форму можно изменить при помощи Clipping Tool (Shift + x) и Vertex Tool (Shift + v). Перед тем как применить их к брашу, его нужно выделить, используя Selection Tool (Shift + s).

Clipping Tool используется для разрезания браша пополам. Ты просто проводишь линию, по которой будет сделан разрез. Половина, выделенная белым цветом, останется, а невыделенная исчезнет. Нажимая повторно на кнопку инструмента, ты выбираешь, оставить обе половины или одну из них. Чтобы совершить разрез, нажми Enter.

Vertex Tool позволяет изменять положение вершин браша. Белые квадраты отвечают за положение вершин, желтые – ребер. Когда придашь брашу желаемую форму, просто выбери любой другой инструмент, чтобы принять изменения. Отменить любое неудачное действие в Hammer можно сочетанием клавиш Ctrl + z.

THE ROOM ОЗНАЧАЕТ «КОМНАТА»

Собирать уровень из брашей, конечно, интересно, но рано или поздно ты захочешь посмотреть на карту в работе. Прежде всего запуск карты позволяет оценить размер помещений, которые ты создал.

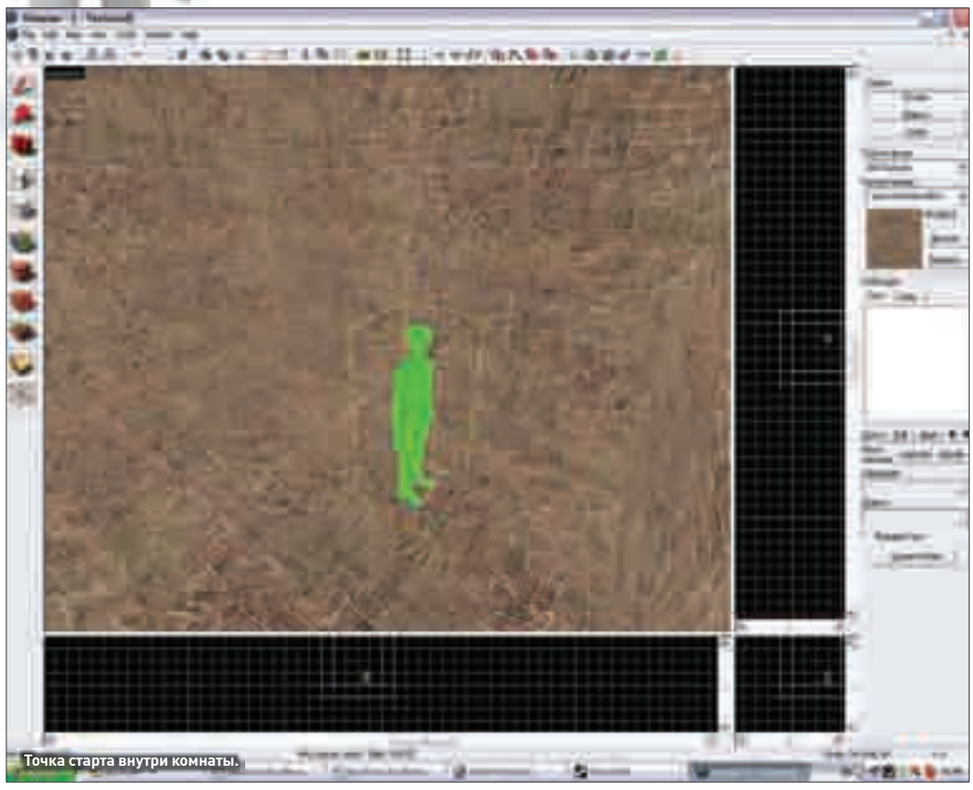
Создадим простейшую карту – куб. В меню File редактора нажми New. Выбери Block Tool и нарисуй квадрат размером 256 x 256 юнитов в правом верхнем окне проекции (это окно вида сверху). В любом из двух окон проекции в нижней части экрана потяни за белый квадрат, чтобы изменить высоту браша до 256 юнитов. Нажми Enter, и у тебя получится куб. Теперь нужно сделать его пустым внутри. Для этого щелкни по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выбери пункт Make Hollow (сделать пустым). Введи толщину стен. Если число положительное, стены будут вдавлены внутрь. Это зна-

чит, что объем комнаты уменьшится. Поэтому правильнее будет ввести -64 или другое отрицательное число. Нажми о'кей, и у тебя получится квадратная комната.

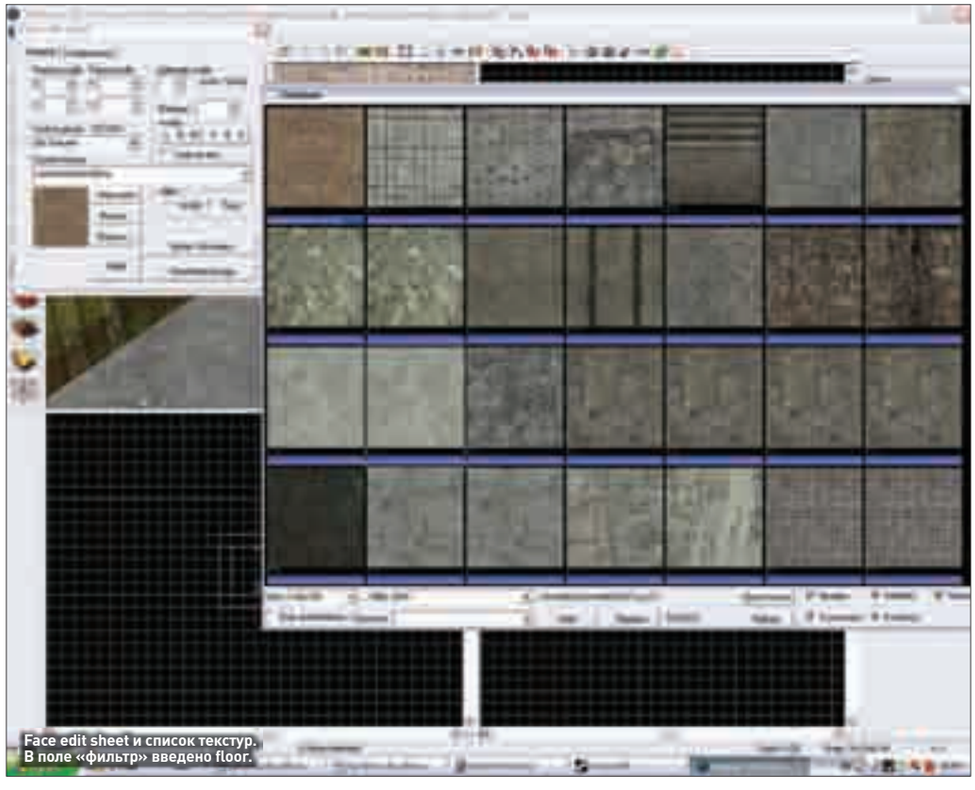
Самое время посмотреть, как размещаются на карте объекты-энтити. В прошлый раз мы уже говорили, что они бывают двух типов: брашевыми и точечными. Сейчас речь пойдет о точечных, так как брашевые энтити создаются из обычных блоков. Для создания точечной энтити нужно выбрать Entity Tool (Shift + e), затем в меню Objects указать тип объекта. Размещать их на карте можно двумя способами. Первый – щелкнуть по координатной сетке левой кнопкой мыши и переместить зеленую рамку в нужную точку, а затем нажать Enter. Второй способ проще и точнее. Достаточно просто щелкнуть по одной из сторон браша, и объект разместится точно на ее поверхности. Это особенно удобно при создании персонажей и точки появления игрока. Пора посмотреть, как это выглядит на практике.

В левом верхнем окне проекции «залети» внутрь комнаты. Для этого выбери Camera (Shift + c), зажми левую кнопку мыши и используй клавиши w, a, s, d для перемещения. Выбери инструмент Entity Tool. По умолчанию будет создаваться объект info_player_start. Если же по каким-то причинам у тебя создается другой объект, просто найди нужный в списке. Info_player_start – это точка, в которой появляется игрок в момент запуска карты. Если разместить ее неправильно, персонаж может застрять в стене или в полу. Проблему решает второй способ создания объектов. Просто щелкни в любой точке пола, и персонаж (или игрок) появится точно на его поверхности. Проверь в остальных окнах проекции, чтобы он не оказался внутри стены. Сохрани карту, выбрав в меню File пункт Save. Теперь нажми кнопку Run Map (F9) все в том же меню File. В открывшемся окне оставь настройки по умолчанию и убедись, что напротив Don't run the game after compiling нет флажка. Если ты отметишь эту опцию, уровень придется запускать через консоль из соответствующей игры.

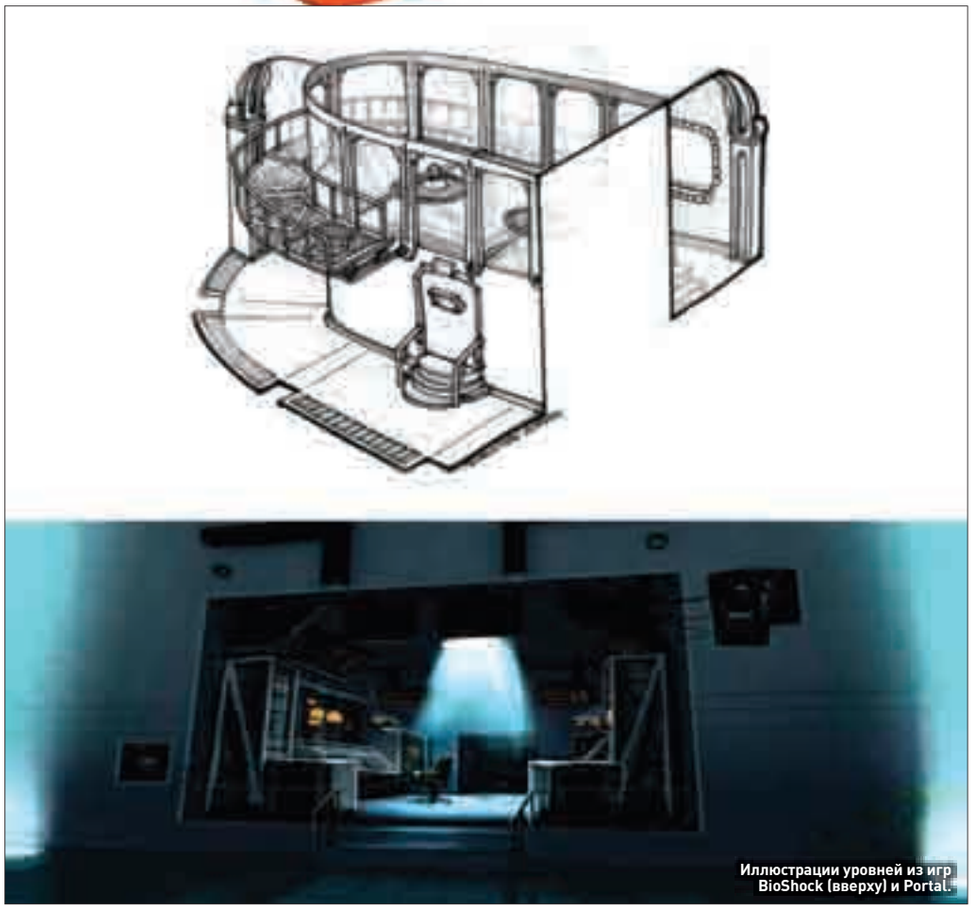
Сборка нашей простой карты не должна занять много времени. После ее загрузки ты, вероятно, обратишь внимание, что весь уровень освещен абсолютно одинаково. Это потому, что мы не ставили в комнате источники света. Сейчас мы это исправим. Выйди из игры и вернись в редактор. Снова выбери Entity Tool и в меню Objects найди Light. Щелкни примерно в центре потолка, чтобы создать объект Light. Это точечный источник света, то есть он испускает свет во всех направлениях вокруг себя. Снова запусти карту командой Run Map. Обрати внимание, как изменился внешний вид комнаты. На сложных картах освещение играет очень важную роль, и зачастую именно оно отвечает за общую атмосферу. Мы обязательно рассмотрим остальные источники света, доступные в Hammer, в одной из следующих статей. Сейчас же мы с тобой попробуем изменить материалы внутри комнаты.



Точка старта внутри комнаты.



Face edit sheet и список текстур. В поле «фильтр» введено floor.



Иллюстрации уровней из игр BioShock (вверху) и Portal.

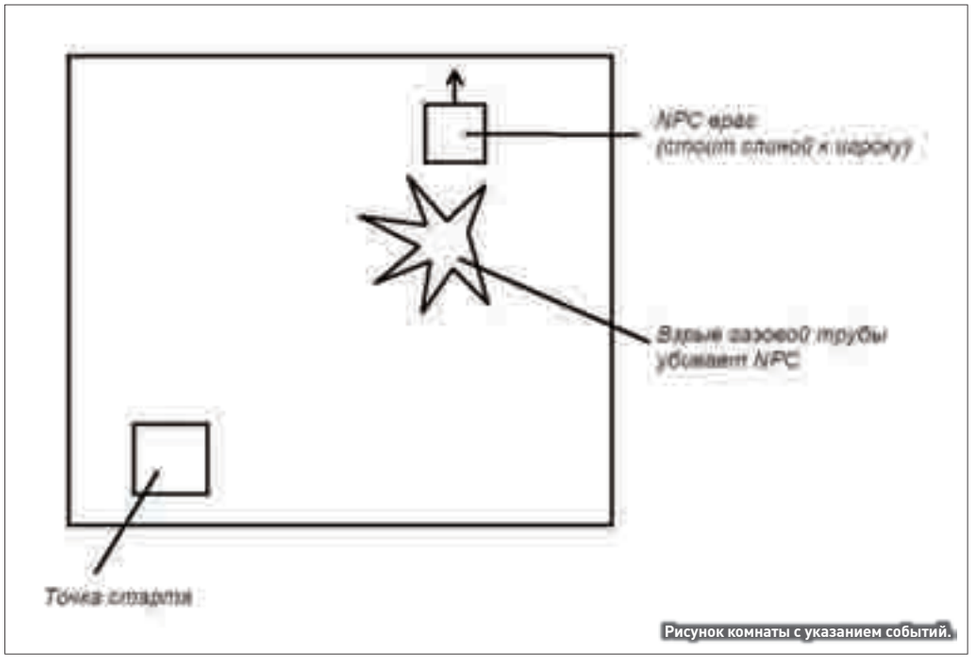


Рисунок комнаты с указанием событий.

Ты наверняка заметил, что на полу, стенах и потолке лежит одна и та же текстура. Скучно, не правда ли? Чтобы это исправить, выбери инструмент Toggle Texture application (Shift + a). Откроется окно Face edit sheet. Нажми кнопку Browse, чтобы открыть список доступных текстур. При помощи поля Filter можно отсеивать ненужные материалы. Например, если ты введешь wall, в окне останутся только текстуры для стен. Для пола и потолка нужно ввести соответственно floor и ceiling. После того как выберешь материал, щелкни по нему два раза. Осталось наложить его на поверхность. Не закрывая Face edit sheet, щелкни по любой видимой стене. В списке Current Texture найди выбранную текстуру (она будет находиться выше черной линии). После этого нажми Apply, чтобы наложить ее на выделенную поверхность. Ты увидишь, что она как бы замостит всю стену. Дело в том, что все текстуры рассчитаны на браши размером 128 x 128 юнитов. В комнате таких размеров особо не развернуться. Чтобы немного исправить положение, воспользуйся одной из кнопок группы Justify окна Face edit sheet.

Когда текстуры будут наложены, можешь добавить на карту оружие для проверки стен. Делается это при помощи все того же Entity Tool. На этот раз нас интересуют объекты, в названии которых есть слово weapon, то есть оружие. Кроме того, помести на карту объект item_suit. Это костюм Гордона. Когда ты его наденешь в игре, на экране появится показатель здоровья и прицел. Наша простейшая карта закончена.

ПЛАН ЭВАКУАЦИИ

Комнату создать просто. Ты точно знаешь, какая у нее форма, а размеры выбираешь любые. С серьезными картами все сложнее. Любой картостроитель со стажем скажет, что серьезный вклад в создание карты вносит концепт-арт (эскизы). В крупных игровых проектах отрисовываются отдельные закоулки каждого уровня. Взгляни, например, на арт из игр BioShock или Portal. Ты увидишь, что на них изображены не только детали помещений, но и освещение, а порой и монстры.

Но нам вполне достаточно простого плана карты. Не важно, нарисуешь ты его на бумаге или в Paint. Этот рисунок уровня позволит тебе подумать над размерами комнат, понять, какие предметы можно там разместить. Если делаешь карту с сюжетом, на этом же плане можно пометить, кто куда побежит в случае взрыва, например. Такой рисунок можно сделать даже для нашей простейшей карты. Одновременно с рисованием плана и написанием сюжета обязательно подумай, как реализовать каждую идею в редакторе. Ведь в конечном итоге твою фантазию ограничивают только возможности той или иной игры.

P.S.: Иллюстрации взяты с сайта www.hl-inside.ru и артбука игры BioShock, доступного для скачивания на сайте www.2kgames.com/cultofrapture/artbook. **PG**

EDITORIAL

На днях Funcom выпустит одну из самых жестоких MMORPG современности. Age of Conan: Hyborian Adventures получила от ESRB суровый рейтинг Mature (для лиц от 17) не зря – игра буквально нафарширована запретными темами, почти как GTA. Натуралистичная расчленёнка, фонтаны брызжущей во все стороны крови, полностью обнаженные фэнтезийные красавицы и пьяные потасовки в тавернах – что еще нужно для полного счастья геймеру, уставшему от добреньких фэнтези-ролевок? Будем надеяться, что норвежские разработчики держат планку качества, и AoC насколько порочна, настолько и хороша.

Андрей «Q-Tuzoff» Теодорович

БЕТА-ТЕСТ

Battlefield Heroes – ответ Team Fortress 2.

BATTLEFIELD HEROES

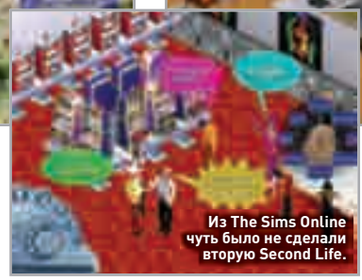
Battlefield Heroes – первая бесплатная игра в популярной серии Battlefield. Многопользовательский шутер от третьего лица ориентирован не на хардкорных геймеров, а на широкую аудиторию. Electronic Arts намерена зарабатывать на продаже рекламы и амуниции для персонажей. Релиз Battlefield Heroes намечен на лето, полным ходом идет рекламная кампания, и интерес к проекту растет с каждым днем.

6 мая стартовал закрытый бета-тест игры – вход только по приглашениям. Издатель не уточнил, кого конкретно отобрали для участия в тестировании. Такое впечатление, что заветные ключики достались друзьям и женам разработчиков. Однако в скором времени должен начаться открытый бета-тест, так что почаще заглядывай сюда: www.battlefield-heroes.com. Если, конечно, тебя не раздражает вся эта военно-мультяшная клоунада.

THE SIMS ONLINE ДОЖИВАЕТ ПОСЛЕДНИЕ ДНИ

Скорбящим фэнам EA Land дали скидку в 15 баксов на любую игру EA.

The Sims Online с трудом протянула шесть лет.


Из The Sims Online чуть было не сделали вторую Second Life.

В феврале издательство Electronic Arts заявило о своем намерении вернуть игроков в The Sims Online. В 2002 году многопользовательский симулятор жизни не познал славы и успеха, так как был недодуман и банально скучен. «Электроники» переименовали The Sims Online в EA Land. «Новый» проект позволял простым смертным создавать внутриигровые объекты и устраивать грандиозные вечеринки с десятками гостей. Курс местной валюты – симолеона – привязали к доллару, и виртуальные деньги теперь обменивались на реальные. В довершение ко всему отменялась платная подписка.

Казалось, The Sims Online ждет второе рождение. Однако боссы Electronic Arts быстро разочаровались в EA Land и вынесли ей смертный приговор. Серверы раз и навсегда отключат 1 августа. Кое-кто надеялся, будто бы взамен EA Land вернут старую добрую The Sims Online, но нет, прикончат и ту и другую. Команду разработчиков, занимавшихся техподдержкой, расформировывать не станут, а просто перекинут на другой проект.

Пока начальство Electronic Arts не раскрыло причин гибели EA Land. Скорее всего, игра не вызвала того всплеска интереса, на который надеялись «электроники». Некоторые же эксперты считают, что издательство и не собиралось устраивать перезапуск The Sims Online, а вся чехарда с переименованием была затеяна для того, чтобы похоронить неудавшуюся MMO – причем не под оригинальным, громким названием, а под новым, никому не запомнившимся.

ТОМ ХОЛЛ ВЫХОДИТ В ОНЛАЙН

Так Том Холл выглядел, когда работал в id Software.

Холл дает указания по поводу своей MMO-игры.

На рынке онлайновых развлечений появился новый игрок. Впрочем, не совсем новый. Американская студия KingsIsle Entertainment была основана еще в 2005 году, однако предпочла промолчать о своем существовании. За три года компания открыла два офиса (в Остине и Далласе), собрала команду из 100 человек, наняла опытных руководителей и взялась сразу за несколько многопользовательских проектов. Нам известно о разработке по меньшей мере двух игр. Созданием первой заведует Тодд Коулмен (Todd Coleman), один из авторов не слишком известной (зато слишком хардкорной, особенно в плане PvP-битв. – *Прим. ред.*) фэнтезийной ролевки Shadowbane. Закрытое бета-тестирование игры должно начаться с недели на неделю.

Разработкой второго онлайнового проекта KingsIsle заведует живая легенда игровой индустрии Том Холл (Tom Hall). Он, если ты запамятовал, является сооснователем компаний id Software и ION Storm и приложил руку к культовым Commander Keen, Wolfenstein 3D, Doom и провальной, но не лишенной обаяния ролевке Anachronox. Игра Холла будет анонсирована в ближайшем будущем.

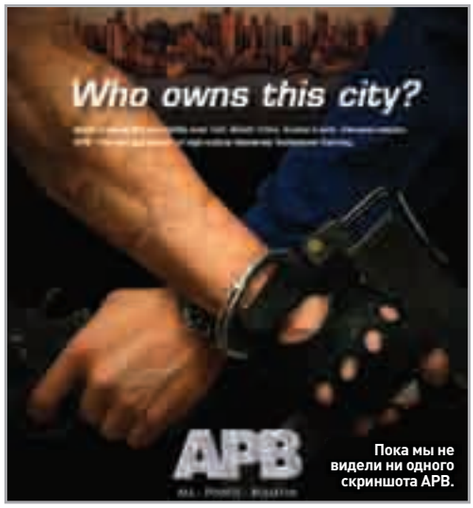
СОЗДАТЕЛЬ GTA СТАВИТ НА APB

Crackdown получила высокие оценки критиков.

В прошлом номере мы сообщали, что шотландская студия Realtime Worlds привлекла инвестиции в размере 50 миллионов долларов. Деньги выделили на развитие бизнеса, прежде всего на создание онлайновой игры APB (аббревиатура расшифровывается как All Points Bulletin). Доверие инвесторов базируется на кристально чистой репутации главы Realtime Worlds Дэвида Джонса (David Jones) (он, если кто не в курсе, один из основателей Rockstar Games и создатель серии Grand Theft Auto) и том факте, что дебютный проект студии – экшен Crackdown для Xbox 360 – разошелся по миру очень неплохим тиражом.

На днях стало известно, как именно Realtime Worlds намерена распорядиться полученными деньгами. Похоже, компания уверена в успехе APB, а потому рискнула выкупить назад права на издание и распространение своей MMO. Договор с южнокорейским издательством Webzen был подписан в феврале 2005 года. Корейцы обязались финансировать разработку игры и на протяжении пяти лет после выпуска APB выплачивать авторам 20 процентов прибыли с продаж дисков и 10 процентов – с полученной «абонентки». Согласно новому договору Realtime Worlds частично компенсирует Webzen вложенные деньги, а после релиза APB будет три года подряд отдавать 15 процентов доходов.

Шотландская студия обещает провести в этом году закрытый и открытый бета-тесты своей игры. Премьера APB состоится только в 2009 году, сначала на PC и только потом на Xbox 360 и PlayStation 3. (Кстати, в 1989-м Atari Games выпустила аркадную игру с аналогичным названием. Мы выступали в роли Боба, офицера полиции, который патрулировал улицы города на машине и отлавливал преступников. – *Прим. ред.*)

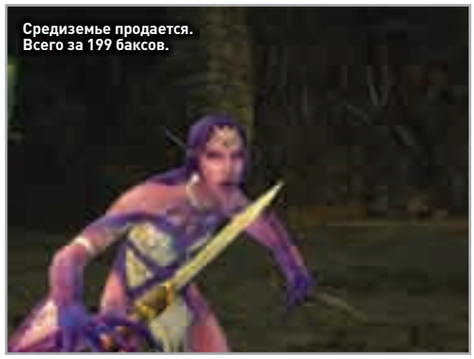


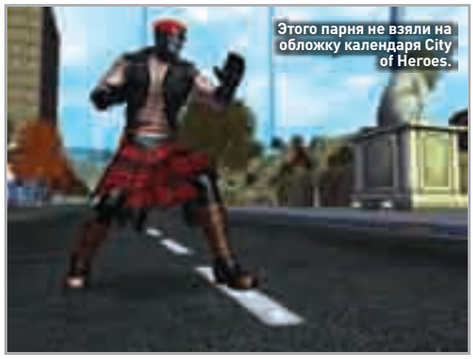
Пока мы не видели ни одного скриншота APB.

ПРАЗДНИКИ В СРЕДИЗЕМЬЕ И ГОРОДЕ ГЕРОЕВ

Конец весны ознаменовался празднованием дня рождения двух популярных MMORPG. The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar с нами год, а City of Heroes – уже четыре. По такому поводу геймеров порадовали интересными предложениями. Так, студия Turbine вернула пожизненную подписку. За 199 долларов ты можешь получить право исследовать просторы виртуального Средиземья до тех пор, пока LotRO не прикажет долго жить. Разработчики также сделали праздничный подарок игрокам – в течение месяца из поверженных монстров будут частенько выпадать уникальные предметы. А если тебе это неинтересно, можешь скачать последний апдейт и идти на рыбалку – отныне в LotRO доступна такая возможность.

Южнокорейское издательство NCsoft отметило четырехлетие City of Heroes выпуском коллекционного календаря. Компания также вручила геймерам редактор, позволяющий создавать собственные миссии для игры: выбирать локации, определяться со злодеями и целями, сочинять диалоги для персонажей… Слабо своей фантазией затмить разработчиков из NCsoft?


Средиземье продается. Всего за 199 баксов.


Этого парня не взяли на обложку календаря City of Heroes.

NASA хочет исследовать виртуальный космос.

Пару лет назад NASA, национальное управление США по аэронавтике, надумало создать онлайновую игру. Проект преследует в первую очередь образовательные цели, но и геймплей не забыт – иначе кто станет играть по доброй воле? NASA даже обзавелась лицензией на движок Unreal Engine 3. Увы, сейчас космический MMO-симулятор заморожен. Как оказалось, NASA не может тратить бюджетные деньги на проект, а разработчики не хотят вкалывать даром. Сейчас национальное управление США по аэронавтике ищет способы заинтересовать девелоперов, чтобы запустить образовательную MMO-игру в широкую продажу.

Уве не дали надругаться над WoW.

Весной 2006 года Blizzard Entertainment продала права на создание фильма по мотивам World of Warcraft. Покупателем выступила студия Legendary Pictures («Бэтмен: Начало», «Супермен возвращается»). На поиски надежного партнера для проекта Blizzard потратила несколько лет. Как выяснилось сейчас, одним из тех, кто предлагал сделать фильм по WoW, был… Уве Болл. В недавнем интервью одиозный немецкий режиссер рассказал, что предлагал игроделам лично экранизировать популярнейшую MMORPG, но услышал в ответ: «Мы не продадим вам права. Кому угодно, только не вам». Молодцы, близзардовцы!

ПЯТЕРКА БРАУЗЕРНЫХ MMOG

В прошлом выпуске, обозревая бесплатные клиентские MMOG, «РС ИГРЫ» предлагали тебе «сменить опостылевшие браузерки на что-нибудь более серьезное, симпатичное и глобальное». Сегодня все с точностью наоборот. Просто на КРИ-2008 мы пообщались с разработчиками нескольких весьма перспективных браузерных игр – попробовали их сами и даже не на шутку увлеклись. Описание этих незатейливых, но уж очень притягательных забав ты найдешь далее по тексту.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

ТехноМагия

WWW.TMGAME.RU

ДАТА ВЫХОДА
Июль 2008 года
СЕТТИНГ
Фэнтези

ПЛЮСЫ
Масштабность, которой так не хватало Puzzle Quest
МИНУСЫ
Мир игры невелик, головоломки решаются чересчур легко
ИТОГО
Онлайновая версия Puzzle Quest. Хорошо!

«ТехноМагия» – тот же Puzzle Quest. Так же как и ее «идейный донор», «ТехноМагия» состоит из двух частей – перемещений героя по карте мира и боев, выполненных в виде занятной головоломки. Необходимо собирать фигурки одного типа в ряд, чтобы наносить урон противнику, или же копить ману для заклинаний.

Хотя каждый ход ограничен по времени, сражения чересчур просты. Надеемся, разработчики отточат баланс до релиза. Мир игры включает в себя два основных поселения – деревню людей и деревню гномов, а также соединяющие их локации: леса, топи, подземелья, пустыни, полные опасных монстров.

Битвы происходят не только на суше, но и на море. Точнее – под водой.

Гладиаторы

WWW.GLADIATORS.RU

ДАТА ВЫХОДА
Март 2007 года
СЕТТИНГ
Исторический

ПЛЮСЫ
Необычная концепция, множество возможностей
МИНУСЫ
Жаль, мы не можем вмешиваться в процесс боя
ИТОГО
Добротный менеджер в историческом сеттинге

«Гладиаторы» – своеобразный менеджер сражений на древнеримских аренах. Игрок здесь не обычный боец арены, а управляющий отрядом гладиаторов и организатор турниров. Нам будут доступны 10 исторически достоверных типов гладиаторов, включая конных, лучников и колесничих. Помимо проведения сражений мы сможем управлять школой гладиаторов и другими постройками, торговать и обмениваться бойцами игры, вступать в гильдии и вести политическую деятельность в Сенате. Исход сражений зависит не только от характеристик бойцов, но и от наших тактических указаний – вмешиваться в процесс боя тут нельзя.

Народ жаждет хлеба и зрелищ!

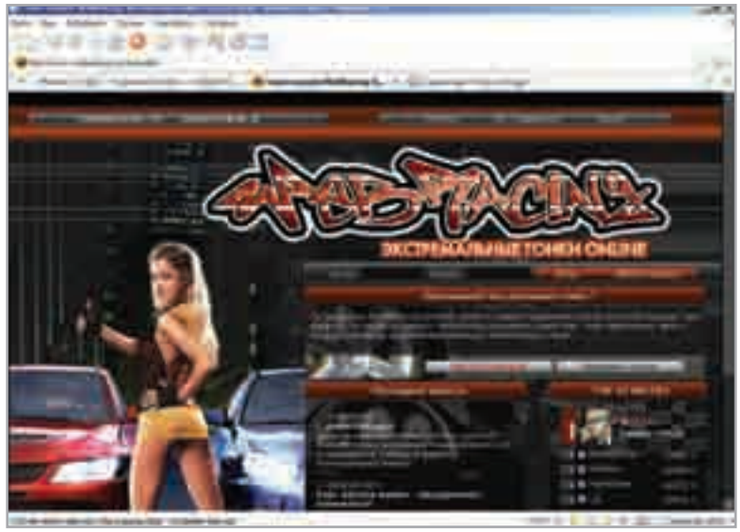
Webracing

WWW.WEBRACING.RU

ДАТА ВЫХОДА
Декабрь 2007 года
СЕТТИНГ
Современный

ПЛЮСЫ
Общее высокое качество проекта
МИНУСЫ
Не шибко стабильная работа сервера
ИТОГО
Браузерный NFS – ни дать ни взять

Еще один менеджер, только о стритрейсерах. Отличное развлечение в духе Need for Speed. Реальные автомобили, тюнинг, не совсем законные задания и даже клубные тусовки – все это здесь тоже есть, причем реализация практически всех аспектов игры не вызывает нареканий. Больше всего обрадовало присутствие таинственного Синдиката – эта организация помогает тем, кто с ней сотрудничает, и, наоборот, вставляет палки в колеса нелояльным гонщикам. Самобытный и очень качественный проект, который не стыдно порекомендовать всем без исключения любителям виртуальных гонок и сериала NFS в частности.



Webracing – Need for Speed в твоем браузере!

Легенда: Наследие драконов

W2.DWAR.RU

ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2006 года
СЕТТИНГ
Фэнтези

ПЛЮСЫ
Оригинальная, наглядная боевая система; множество приятных геймплейных возможностей, перекочевавших в проект из клиентских MMORPG типа World of Warcraft
МИНУСЫ
Многие поклонники «Легенды» нелестно отзываются о поведении гейм-мастеров
ИТОГО
Интересная и современная альтернатива «Бойцовскому клубу»

Не так давно одна из самых популярных браузерок Рунета пережила капитальное обновление. В мире Фэо живут две расы: магмары и люди. Их вражда началась давным-давно, и на протяжении многих лет они ведут непрекращающиеся войны. Все действия бойцов великолепно анимированы, и ты можешь видеть результат своих действий, не вчитываясь в логи. Одежда и оружие героя отображаются не только в окне инвентаря, но и во время боя. Многообразие квестов, беспощадный PvP, множество профессий и интересные ивенты – вот основные плюсы игры.

Если бы игра была полноценной клиентской MMORPG, она бы выглядела именно так!

ARENA Online

ARENA.RU

ДАТА ВЫХОДА
Ноябрь 2006 года
СЕТТИНГ
Фэнтези

ПЛЮСЫ
Удобное сочетание различных версий игры
МИНУСЫ
Чего-то действительно оригинального тут нет
ИТОГО
Один из лучших бесплатных MMO-проектов в России

Перед нами далеко не новая, однако постоянно развивающаяся MMORPG. Главная фича «Арены» – возможность ее запуска в браузере или установки компактных 2D- или 3D-клиентов. События игры разворачиваются в мире, пропитанном романтикой меча и магии, с уклоном в славянский и кельтский колорит. Каждый пользователь сам выбирает интересующий его род деятельности. Он может быть ремесленником, воином, торговцем или магом, может сражаться с монстрами, участвовать в коллективной осаде замка, мирно вести торговлю или упражняться в искусстве заклинаний. Все довольно стандартно, но уж очень мило.

А еще тут часто проходят забавные ивенты.

ФЛЕШ-ЕЖЕДНЕВНИК

Лучшие казуальные игры сезона – на каждый будний день

Забудь об отдыхе – дел невпроворот! Записывай! Во-первых, пора учиться бороться с зомби. Во-вторых, надо срочно отыскать поросенка, убежавшего с фермы. В-третьих, одна безымянная фея отчаянно нуждается в твоей помощи, чтобы вернуть домой птенца, выпавшего из гнезда. Ну, чего медлишь? Быстрее к компьютеру, загружай ссылки!

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

BOXHEAD: THE ZOMBIE WARS

WWW.CRAZYMONKEYGAMES.COM/BOXHEAD-THE-ZOMBIE-WARS.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	2010KB
ОЦЕНКА	4

Судя по количеству зомби-ужастиков, конец человечества предопределен. Рано или поздно мертвяки восстанут из могил и на улицах начнется веселая суматоха: беготня, пальба, крики. Наш тебе совет в преддверии Дня Z: подготовься к нашествию зомби при помощи Boxhead: The Zombie Wars. Эта флеш-игра за авторством Шона Купера (Sean Cooper) – его пятая образовательная программа из цикла «Как выжить среди живых мертвецов». Ты имеешь дело не только с зомби, но также с телепортирующимися вампирами, големами и всякими демонами. Оружия – полным полно, кровища льется с монитора на клавиатуру, адреналин брызжет из ушей. В целом же действо напоминает старенькую shareware-игру Crimsonland.

Игра научит тебя стрелять по мишеням, пятясь назад, ставить ловушки, вызывать поддержку с воздуха и многому другому. Впрочем, финал очевиден: рано или поздно зомби возьмут верх и наступит полный и безоговорочный «геймовер».

Я – легенда, черт побери!

LOST PIG

JAYISGAMES.COM/IFICTION/GAME/LOSTPIG

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	НИЗКАЯ
РАЗМЕР	144KB
ОЦЕНКА	5

Даже если ты начал играть в компьютерные игры, едва научившись держать ложку в ручонке, вряд ли хорошо знаком с текстовыми квестами. Расцвет жанра пришелся на 70–80-е годы. В этих адвенчурах нет графики, только текст, и команды отдаются диким для наших дней методом: ты просто печатаешь, какое действие следует выполнить герою. Например, take – взять. Или fight – дерись. Или north – дуй на север.

Несмотря на Crysis, Mass Effect и все технологические прорывы, жанр продолжает существовать. Даже проводятся конкурсы среди авторов «интерактивной литературы». Очаровательная Lost Pig – победитель нескольких таких соревнований. Завязка сюжета бесхитростна: пропал поросенок, хозяин фермы зол, и тебе надо топать в лес, чтобы найти беглеца. Если английский позволяет, обязательно поиграй – посмеешься и развеешься. Чтобы ознакомиться с базовым списком команд, напечатай Help. И – вперед, навстречу приключениям!

Смотреть тут не на что, нужно читать.

MAGIC PEN

MAGIC.PEN.FIZZLEBOT.COM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	656KB
ОЦЕНКА	5

Magic Pen – превосходное развлечение для геймеров, которым нравится не идти проторенной дорожкой, а искать собственные варианты решения задачи. В игре Алехандро Гюллена (Alejandro Guillen) свобода действий ограничена только законами физики и твоей фантазией. Все дело в том, что у тебя есть волшебный карандаш. Рисуй им любую фигуру – и объект тут же материализуется на экране.
Magic Pen состоит из двух дюжин занятных уровней. Цель всегда одна – заставить маленький шарик докатиться до флажка, поставленного на первый взгляд в недоступном месте. Но все решаемо. Скажем, надо заставить шарик перескочить через пропасть. Рисуем большой треугольник, а пропасть аккуратно наполняем прямоугольниками. Затем прямо в небе творим большой шар и отпускаем его. Он катится по треугольнику и бьет по маленькому шарику, заставляя двигаться вперед, прямо по «настилу» к заветному флагу. Просто и интересно, в лучших традициях The Incredible Machine.

В Magic Pen эксперименты приветствуются.

ATTAK

WWW.JOHNNYTWOSHOES.COM/GAME/ATTAK

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	1200KB
ОЦЕНКА	3

Захватывает дух от драк в «Матрице»? Тогда, возможно, эта флеш-игра – именно то, чего тебе не хватает для полного счастья. В Attak можно перепрыгивать через многоэтажные здания и пробивать стены телом противника. Однако, увы, играть не так интересно, как смотреть со стороны. Attak – файтинг специфический. Сначала выбираешь персонажа, затем осваиваешься с управлением (стрелки клавиатуры «вправо» и «влево» отвечают за перемещение, «вверх» – прыжок), на любые другие три клавиши можно «повесить» удар рукой, удар ногой и суператаку.
К сожалению, схватки неприятно суматошны. Арены огромны, персонажи – малы, словно мыши, летают над крышами и никак не могут встретиться. Бой сводится к беспорядочному нажатию клавиш. Если повезет, тебе удастся вбить противника в землю и сделать яму. Не мешкай – ныряй в «пещеру» и быстро добивай там врага. В общем, будь в Attak онлайновый мультиплеер, поставили бы четверку. Но бороться с AI-дуболомами – удовольствие так себе.

Attak: весело, но тупо.

THE LAST CANOPY

JAYISGAMES.COM/CGDC5/?GAMEID=5

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	1514KB
ОЦЕНКА	4

Поначалу даже не понимаешь, почему The Last Canopy победила в престижном конкурсе 4th Casual Gameplay Design Competition да к тому же взяла приз зрительских симпатий. Вроде бы обыкновенная аркадная «леталка-стрелялка», каких много. Однако игра вовсе не так проста, как кажется на первый взгляд. Место действия: странный фэнтези-мир, переживающий не лучшие времена. Все деревья, кроме одного, погибли. Ты играешь за фею, которая пытается вернуть упавшего птенца в гнездо. Сюжет в The Last Canopy явно для галочки, а вот игровой процесс хорошо продуман. Крылатая фея умеет не только стрелять по врагам, наводнившим экран, но и поглощать их огневую мощь. Просто нажми X, и она «украдет» у врага его снаряды и начнет бить врага его же оружием. Подобное умение особенно полезно во время схваток с боссами, так как бороться с ними дефолтовой атакой – все равно что пытаться заколоть морковкой тигровую акулу. Оригинальная штучка, однозначно!

Феи крови не боятся...

ГОРОД-СКАЗКА, ГОРОД-МЕЧТА

Сайты о серии GTA

Счастливые обладатели PlayStation 3 и Xbox 360 уже вовсю исследуют достопримечательности GTA4, проходя по-голливудски срежиссированные миссии и наслаждаясь треками Vladivostok FM. Очередная итерация геймерского города-сказки, города-мечты, как всегда, не спешит открывать свои хайвеи для PC-пользователей. Не факт, что PC-версия GTA4 вообще увидит свет. А пока что мы перепроходим предыдущие части и советуем тебе лучшие ресурсы о серии GTA.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

ОНЛАЙНОВАЯ GTA

WWW.GTA.RU

Дизайн	3.0
Наполнение	4.0
Удобство	3.0
Общая оценка	3.5

Если ты первым делом читаешь подписи к скриншотам, то уже наверняка смекнул, в чем ценность этого сайта. Да, его наполнению – грош цена, однако не из-за эксклюзивных статей или многочисленных файлов сюда каждый день заходят сотни геймеров. Все дело в серверах для GTA: San Andreas. Скачав мультиплеерный мод для игры, ты сможешь сразиться с братьями по разуму онлайн. На выбор представлены три сервера: Deathmatch, Team Deathmatch и Mini-Missions (прохождение миссий). Пару лет назад все они были забиты до отказа, сейчас народ сидит лишь на Deathmatch. Поклонников сетевой игры в GTA заметно поубивалось, но все равно – где еще ты сможешь увидеть 40 вооруженных негров, в пух и прах разносящих Сан-Андрес?
Конечно, кустарный мультиплеер для San Andreas не сравнится с официальным многопользовательским угаром GTA4 (автор этих строк специально покупает Xbox 360 ради одной-единственной игры), но на безрыбье и рак щука.

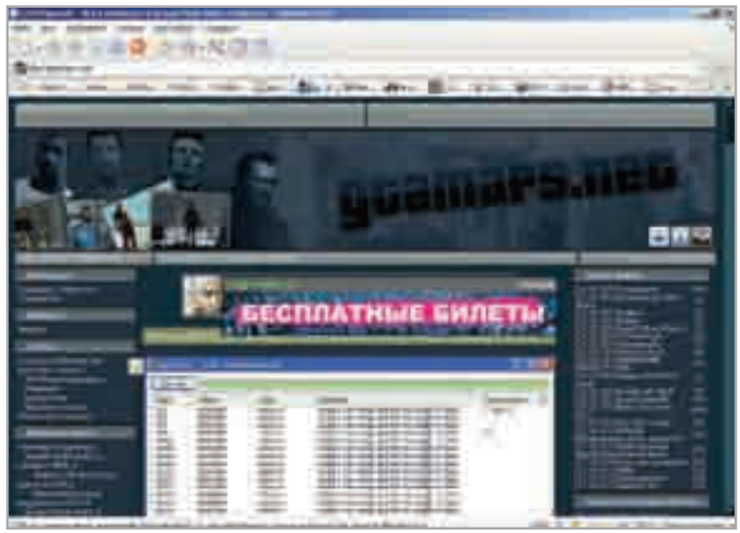
Новой инфы почти нет, зато всегда работают серверы для сетевой игры.

ГОРОД ТВОЕЙ МЕЧТЫ

GTAMAPS.NET

Дизайн	3.0
Наполнение	4.0
Удобство	3.5
Общая оценка	3.5

Да-да, ты не ошибся. Это узкоспециализированный ресурс, целиком и полностью посвященный самоделкиным от GTA. Изложены все нюансы создания карт, моделей и даже целых модификаций. Материалы не только написаны понятным, человеческим языком, но и снабжены пояснительными материалами: скриншотами, таблицами, графиками. Азбука создания собственной GTA «от А до Я». Учти, что знания по 3D-моделированию, программированию и скриптам никогда лишними не бывают – они могут пригодиться тебе для каких-нибудь более серьезных целей и дел. Жаль, что сайт толком не обновляется с осени 2007 года.
Отдельного внимания заслуживает раздел «Наши большие проекты», где расположены восхитительные глобальные модификации вроде City of Lost Heaven (GTA превращается в самую настоящую Mafia) и «МКАД. Кольцевая автодорога» (добавляет в Vice City одну из главных достопримечательностей столицы).



Тут рассказано абсолютно все про создание карт к GTA.

АГ-GTA

GTA.AG.RU

Дизайн	3.0
Наполнение	4.5
Удобство	3.5
Общая оценка	4.0

Самый, как бы это забавно ни звучало, профессиональный фэн-сайт о GTA. Портал ag.ru давно славится своей дотошностью и въедливостью – если его работники за что-то берутся, то делают это немного скучновато, зато невероятно информативно и грамотно. Данный ресурс посвящен последним частям GTA (GTA3, Vice City, San Andreas, GTA4) и обеим Mafia. Скудный файловый архив с лихвой компенсируют отличные описания всех аспектов игры: вплоть до полной выкладки по транспорту, оружию, татуировкам, радиостанциям. На четвертую часть игры авторы уже накопали массу интересной информации. Новостная лента обновляется регулярно. Общее приятное впечатление портит невразумительный, примитивный дизайн. Право слово, столь качественный контент заслуживает лучшего оформления.
Тем не менее это лучший тематический ресурс в Рунете, сделанный с невероятным старанием, любовью и вниманием к деталям.

Самый профессиональный сайт Рунета о GTA.

ВСПОМНИТЬ ВСЕ

PLANETGRANDTHEFTAUTO.GAMESPY.COM

Дизайн	4.0
Наполнение	4.0
Удобство	4.0
Общая оценка	4.0

Еще один профессиональный фэн-сайт о GTA, на этот раз – под эгидой западного геймерского портала GameSpy. Все, что мы говорили в адрес gta.ag.ru, применимо и по отношению к данному ресурсу. То же обилие качественных описаний и столь же скудная база файлов. Тем не менее информация здесь обновляется чаще и предоставляется в более полном объеме. Самое главное – здесь описываются не только последние, трехмерные части игры, но и самые старые – GTA, GTA: London 1969, GTA2. Подавляющее большинство фэн-сайтов почему-то упорно их игнорируют, хотя история «Великого автовора» берет свое начало еще с тех времен, когда только появился первый графический ускоритель 3DFX и 98-й Windows. Кстати, старейшие GTA доступны для свободного скачивания, ведь с недавних пор Rockstar сделала их бесплатными – отличная возможность причаститься к классике жанра, если из-за рокового стечения обстоятельств ты не смог это сделать в конце 90-х.

GameSpy, как всегда, уверенно держит планку качества.

ФАЙЛОВЫЙ РАЙ

WWW.GTAINSIDE.COM

Дизайн	3.5
Наполнение	5.0
Удобство	4.5
Общая оценка	4.5

Лучшая, на мой взгляд, файловая база по GTA. Тысячи моделей, карт, модификаций, аудио- и графических файлов. Две с лишним тысячи машин, десятки самолетов, разновидностей поездов и даже десятки тематических комиксов, шрифтов и обоев для рабочего стола (помимо официальных, здесь ты найдешь массу фанатских работ). Словом, медиарай для любого фаната GTA, который прошел очередную часть вдоль и поперек, но все еще жаждет приключений.
Любой зарегистрированный пользователь может поделиться своим креативом с другими пользователями сайта – для этого существует удобная функция загрузки файлов на сервер.
На сайте предусмотрена очень полезная и умная система поиска материалов. Вбиваешь одно из ключевых слов, определяешь категорию и выбираешь нужный файл из сортированного списка. Хотя я бы на твоем месте просмотрел каждый раздел – тут сто-о-о-лько всего интересного!

GTA Inside: одна из крупнейших файловых баз по GTA.

ТЕКСТ: СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Первый серьезный босс The Burning Crusade. У нас на борьбу с ним ушло полтора месяца. Было весело!

С Тероном Горфиндом связана пара приятных воспоминаний: и поиск группы на «преквест», и две недели, проведенные в попытке его уничтожить...

WORLD OF WARCRAFT
Я ПРОШЕЛ ЭТУ ИГРУ!

СТАТУС ЭЛЬФ-РАЗБОЙНИК TORICK

ДИСЛОКАЦИЯ THE BLACK TEMPLE

Гордое заявление, вынесенное в заголовок статьи, вовсе не преувеличение. На прохождение главной MMO-иконы современности я потратил больше двух лет. Слишком долго? Хм, как сказать. Дело в том, что Blizzard действовала по следующей схеме: создав «скелет» геймплея, она принялась наращивать его «мясо» за счет мириад дополнительных возможностей и уникальных фишек. Даже самый фанатичный игрок, не обремененный семьей, работой и учебой, вряд ли успеет освоить все аспекты WoW в совершенстве.

Патч 2.4 вернул в WoW немало игроков, которые, казалось бы, уже насовсем покинули Азерот.

Например, автор этих строк постигал многие нюансы шапочно, не вдаваясь в подробности. Однако тот самый «скелет» я, словно прилежный студент медицинской академии, изучил от и до, вплоть до мельчайших косточек. Прошел все квесты. Увидел всех врагов. Побывал в почти что недосягаемых уголках Азерота и пережил незабываемую гамму впечатлений. Спасибо тебе, Blizzard, за World of Warcraft – самый популярный и обсуждаемый (после Windows, конечно же) PC-проект в нашей Солнечной системе.

Свыше 800 ежевечерних погружений в волшебную атмосферу лучшего многопользовательского безумия. 340 евро за две коробки и четыре банковские операции. Почти 400 суток чистого геймплея. «Дорогая, давай не сегодня – у меня сейчас рейд! Конечно же, помню про совместный ужин по случаю нашей годовщины, но, боюсь, я буду вынужден пропустить даже завтрак...» И так – шесть дней в неделю, кроме субботы. В субботу мы зарабатываем виртуальные деньги, потому что на следующий день начинается новый рейд, а это опять затраты на ремонт и экипировку. Порой мне кажется, что у профессиональных спортсменов, звезд шоу-бизнеса и политиков график куда более щадящий...

В ПОИСКАХ КОМПРОМИССА

Первый раз я отдохнул от этого бешеного марафона, когда устроился работать в офис. Индивидуальный раздолбайский тариф «я офлайн с раннего утра и до обеда» сменился корпоративным «ночью люди спят». Прохождение The Burning Crusade резко затормозилось. Ведь спать меньше шести часов в сутки – форменное издевательство над собой. Кому как, мне же здоровый организм еще пригодится. В то же время полностью забрасывать игру, на которую потратил уйму времени и сил, – глупо и вредно. Пришлось серьезно поумерить свой геймерский пыл, по ходу дела сменив сервер и гильдию. Процесс, как говорится, шел, правда, уже не так лихо.

Финальная развязка с участием моего рейда и бывшего эльфа Иллидана наступила 18 марта сего года в 23:24 по центральному европейскому времени. Подготовка была долгой: в течение двух месяцев мы медленно, но верно продвигались в священные покои Черного храма. Каждую неделю результаты прохождения сбрасывались, однако мы шли проторенной дорожкой, быстро минуя изученные места и отвлекаясь лишь на что-то новое. Это напоминает прохождение уже знакомой игры на новом уровне сложности, который открывает дополнительные миссии. Подход, давно забытый в обычных однопользовательских играх, эволюционировал и лег в основу всей PvE-тактики World of Warcraft.

ОТ ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ

Однако финальная битва была отнюдь не самым сложным моментом в моих WoW-приключениях. Еще до нее возникали куда более трудные ситуации. В ночь на 18 января 2007 года в продажу поступило первое дополнение к World of Warcraft. На следующее утро я получил заветный ключ от своего согильдийца из Германии (дистрибутив был скачан из интернета за неделю до часа икс). Я стал одним из первых игроков, добравшихся до главной ключевой точки: 70-го уровня. Рецепт успеха предельно прост: встать в восемь утра, включить чайник, сесть за компьютер. Выползти из-за «станка» около часа ночи, рухнуть в кровать. И повторять сей нехитрый алгоритм до победного конца. Само собой, пришлось загодя отпроситься в бессрочный отпуск...

Переехав на новый сервер, я частенько любовался дизайном городов и зданий Альянса.

О да, сколько раз я входил в эти врата!.. Сколько дней провел в трепетном ожидании: ну когда же я смогу войти в Аутленд и побороть там всех!

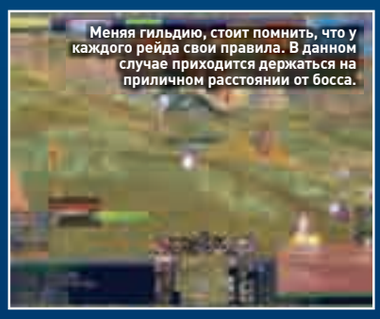
Я справился с задачей всего за пять дней, после чего стал помогать боевым товарищам – дальнейшее освоение контента без группы невозможно. Состав команды постоянно менялся. Одни не успели вовремя купить дополнение и остались далеко позади. Другие застопорились на первых же рейдах. Третьи решили, что им с нами не по пути, и просто ушли. Кто сменил гильдию, а кто – игру. Четвертые вплотную занялись PvP, бросив компаньонов в трудную минуту. Некоторое время мы тупо простаивали в ожидании лучших времен. К счастью, они все-таки наступили!

ДЕТСКАЯ ВОЗНЯ

Считается, что пройти MMORPG невозможно – точно так же, как нельзя логически завершить партию в SimCity. Это песочница. Многие люди проводят в ней время без какой бы то ни было мотивации. Меняются условия игры, ее правила, однако ты никак не можешь отделаться от чувства бесцельности происходящего. Восторженно оглядывая интерьеры Каражана, я как-то не задумывался над тем, что вскоре меня ждет очередной рейдовый уровень: Змеиные пещеры и Крепость бурь. Однако уже на подступах к означенной крепости я начинал представлять в голове образ Хиджала и Черного храма. Я подсел. А потом прошел. И ничуть не расстроился оттого, что все закончилось.

Да, разработчики выпускают бесчисленные контент-патчи, изобретают новые элементы геймплея, пытаясь всеми правдами и неправдами удержать скучающих старожилов Азерота. К сожалению, все, что имеет начало, имеет и конец. И для меня игра завершилась в ту самую минуту, когда пал Иллидан, властитель Черного храма, а надпись посреди экрана возвестила: «The Fall of the Betrayer is complete!» Это был последний квест в моем журнале событий. Я прошел WoW, хотя ни разу не заглянул на Арену, практически не участвовал в повторяющихся и оттого бессмысленных Полях сражений, не занимался вырезанием мелкоуровневых персонажей и множеством других вещей, в принципе лишенных смысловой нагрузки. Я молодец – поставил себе цель, достиг ее и не стал потом тратить время и силы на всякую ерунду… Минутку, мне тут друг по гильдии в аську ломится… «Что? Патч 2.4? С новым PvE-контентом? Так, понял. Собираем рейд? Когда? Конечно, буду!»

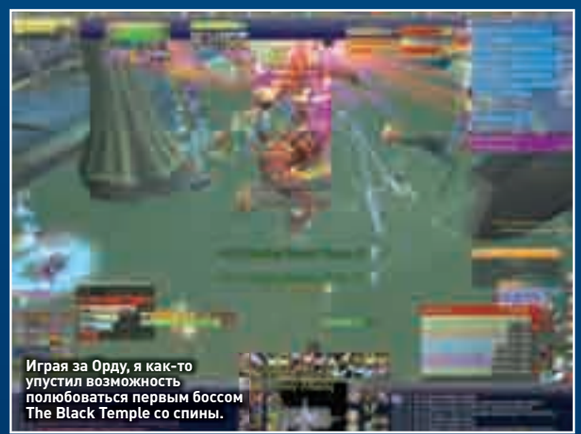
P.S. Этот текст был написан практически одновременно со статьей «Есть ли жизнь после рейдов?». Можешь считать его своеобразным ответом на поставленный вопрос. **PG**


Меняя гильдию, стоит помнить, что у каждого рейда свои правила. В данном случае приходится держаться на приличном расстоянии от босса.

Редкая для Альянса возможность лицезреть таурена в своих рядах.

РАЗУМНОЕ РЕШЕНИЕ

Я почти до конца прошел World of Warcraft еще в те времена, когда играл на Warsong – вечно переполненном рилме, львиную долю которого составляют русскоязычные пользователи. От заветной цели меня отделяли четыре босса The Black Temple. В общем, оставалось совсем чуть-чуть – при удачном стечении обстоятельств данный текст мог бы появиться в «РС ИГРАХ» еще несколько месяцев назад. Увы, судьба-злодейка распорядилась иначе. Работа и личная жизнь оказались несовместимы с рейдовым безумием, которое отнимало шесть дней в неделю. К счастью, друзья предложили другой вариант, требовавший всего три дня. Только для этого мне пришлось… прокачать своего персонажа на сервере Deathwing (не шибко заселенный скандинавский рилм), да к тому же еще и за Альянс! Зато я смог в спокойном темпе, растянутом на месяцы, пройти World of Warcraft.


Играя за Орду, я как-то упустил возможность полюбоваться первым боссом The Black Temple со спины.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

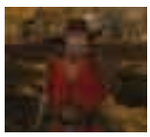
Снимок нашей группы на память после победы над Баргхестом (Barghest). Выглядит трон Аннуминаса хоть и опрятно, но как-то слишком бедно.

Гигантский осьминог Хелчгам (Helchgam) – один из самых скучных боссов в игре. Сам по себе кальмар – слабак, но перед схваткой с ним нужно обрубить его щупальца, на что уходит минут 20.

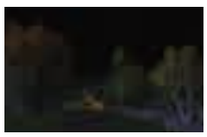
THE LORD OF THE RINGS ONLINE

ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ. СМЕРТЬ ТАУРЛАХА

Любая MMORPG – игра в первую очередь социальная, где общение с другими пользователями имеет колоссальное значение. Возможно, это не так очевидно на начальных уровнях, однако по мере развития персонажа человеческий фактор становится все более важным и в конце концов выходит на заслуженное первое место.



СТАТУС
МУШКЕТЕР DRAELEN, 50-Й УРОВЕНЬ



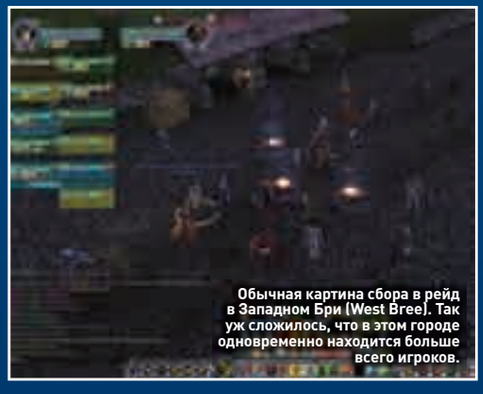
ДИСЛОКАЦИЯ
SNOWBOURN, THE SHIRE HOMESTEADS

Преодолевая путь от 1-го уровня до 50-го, не задумываешься, с кем ты будешь проходить те или иные задания. Действовать сообща со знакомыми игроками, конечно же, проще, однако и в случайных группах подавляющее большинство квестов вполне выполнимы. Кроме того, LotRO предлагает приключенцам массу поручений, которые легко осилить в одиночку. Лишь на последних уровнях их почти не остается. Правда, на новом континенте Forochel предостаточно соло-контента для героев 44-го уровня и выше. Таким образом, вплоть до момента достижения заветной планки можно вообще не беспокоиться о командной игре.

МЕЖДУ МОЛОТОМ И НАКОВАЛЬНЕЙ

Получив 50-й уровень, даже самый убежденный противник командной игры – поверь, в MMORPG встречаются и такие «одинокие волки» – признает, что в одиночку заняться нечем. Пускай тебя интересует лишь геймплей, а не сопутствующее ему общение, все равно – пройти групповые и рейдовые зоны получится лишь благодаря сплоченности нескольких игроков, и это не менее важно, чем мастерство отдельно взятого человека. Соответственно формула успеха сводится к эффективному взаимодействию: нужно действовать не так, как привык, а так, как будет лучше для общего дела. Вот почему рейдовые боссы поначалу кажутся значительно более сложными противниками, чем они есть: велика вероятность, что какой-нибудь игрок допустит фатальную ошибку.

У нас, например, трудности возникли уже с самым первым чудищем. У огромного тролля Барца (Barz) есть одна опасная привычка – время от времени он замирает на месте и колотит молотами вокруг себя. Герой, не успевший вовремя ретироваться из «круга смерти», мгновенно превратится в лепешку. За несколько секунд до атаки Барц кричит: «I'll gnaw your bones!» – так разработчики предупреждают нас об опасности. Казалось бы, услышав и увидев эту фразу в чате, игрок должен отбежать на безопасное расстояние – у него для



Обычная картина сбора в рейд в Западном Бри (West Bree). Так уж сложилось, что в этом городе одновременно находится больше всего игроков.

Огромная паучиха Богберет (Bogbereth), обитающая на севере Ангмара (Angmar). Возможно, она жила бы и дальше, но уж очень нам хотелось заполучить трофей в виде ее головы, чтобы повесить на стену в доме гильдии.

Один из боссов Аннуминаса (Annuminas) – тот еще фрукт...

Участие героя в некоторых событиях – чисто номинальное, хотя кажется, что мир вращается вокруг тебя. В такие моменты LotRO сильно напоминает однопользовательские игры.

УРОКИ МУЗЫКИ

Сам удивляюсь, как я до сих пор не рассказал об одной из самых необычных особенностей LotRO – возможности дать концерт. Герой того или иного класса умеет играть на определенном инструменте. Менестрели же по призванию управляются со всем: от барабана до волынки. Кроме того, они могут обучить игре персонажа другого класса. Нужно лишь купить соответствующее умение у наставника менестрелей или изучать свитки, выпадающие из боссов. Затем берем инструмент, печатаем в чате /music и извлекаем ноты с помощью цифровых клавиш. Shift отвечает за октаву, Ctrl – за бемоль. Тот, кто не в ладах с нотами или же слишком ленив, может воспользоваться готовыми нотациями в формате abc. Неплохая фонотека расположена по адресу www.lotro-music.com, там же ищи FAQ по музицированию.

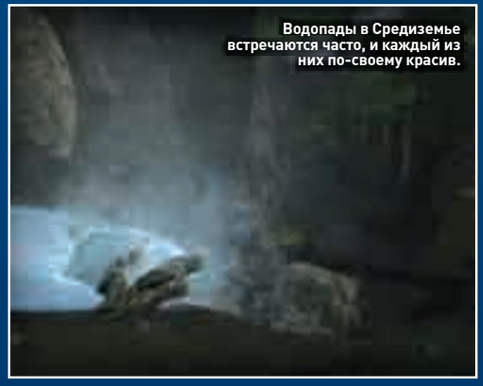
этого достаточно времени. Однако поначалу многие мои товарищи бесславно гибли под ударами молотов Барца – несмотря на то что другие, более опытные соратники предупреждали их о возможных последствиях. Похоже, теперь на слово «кости» у членов нашей гильдии уже выработался рефлекс: они мгновенно бросаются врассыпную…

БРАТЬЯ-ШАМАНЫ

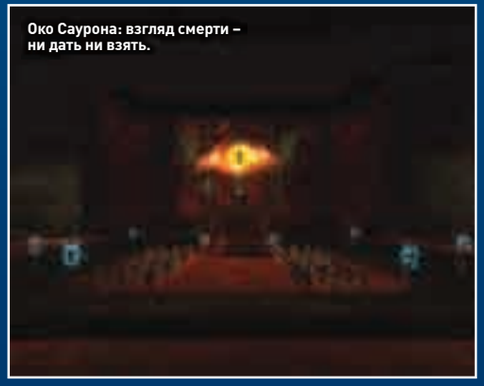
Другой не менее серьезной проблемой стало убийство четырех орков-шаманов перед боем с Трангом (Thrang). Шаманы лечат друг друга, но не способны восстанавливать собственное здоровье. Поэтому прикончить их можно, лишь разведя по разным углам арены – таким образом, чтобы они не видели и не лечили своих собратьев. Казалось бы, все просто: назначаются четыре игрока, каждый из которых оттесняет свою цель в угол. На деле либо два-три орка бежали не туда, либо умирал кто-то из персонажей – хотя шаманы бьют не так уж и сильно. В конце концов мы все-таки справились с задачей, правда, полегла почти половина нашего рейда. Самого Трангa пришлось долго мутузить ввосьмером. Повторная вылазка (неделю спустя) оказалась гораздо удачнее – погибли всего три героя. Теперь же этот босс вовсе не вызывает у нас проблем – вот что значит уверенное взаимодействие в группе.

СПАСТИ РЯДОВУЮ ЭЛЬФИЙКУ

Учитывая, сколько времени мы мучились с шаманами перед Трангом, до сих пор удивляюсь, что самого сложного в игре босса – Таурлаха (Thaurlach) удалось завалить практически сразу. Бой проходит в несколько этапов, в сражении участвует дружественный NPC – эльфийка Глатлирель (Glathlirel). Самое сложное – сохранить ей жизнь, иначе приходится все начинать сначала. Здоровья у Глатлирели в 10 раз больше, чем у нашего стража, и всего в пять раз меньше, чем у самого балрога. Однако защищена она, ясное дело, отнюдь не тяжелыми доспехами… Если в начале боя, когда нужно очистить источники от яда, ее вылечить довольно просто, то дальше приходится туго. После очищения источников страж остается биться с Таурлахом, волею скриптов Глатлирель также остается около балрога и лечит себя и танка. Все остальные члены рейда отправляются сражаться с миньоном-Эверсиром (Everseer) – до победы над ним самого Таурлаха убить невозможно. Даже на этом этапе сохранить эльфийке жизнь все еще легко: просто нельзя подпускать к ней босса. После расправы над Эверсиром начинается битва с самим балрогом. Он будет рубить мечом, размахивать хвостом, грозно рычать, плеваться ядом и прыгать метров на 20 в воздух, убивая всех, кто окажется в зоне видимости. И все же самое сложное происходит в конце, когда у Таурлаха остается меньше 10 тысяч хит-поинтов и он настолько звереет, что прихлопывает Глатлирель в два удара. Сколько раз она погибала и мы проигрывали бой, когда главный злодей находился при смерти! Наконец стражам и капитанам удалось спасти эльфийку, в то время как остальные добили чудовище. Так мы стали первой русской гильдией на сервере Snowbourn, которая победила Таурлаха. **PG**


Водопады в Средиземье встречаются часто, и каждый из них по-своему красив.

От скуки во время рейда я начал прыгать через гномов. Дурной пример был тут же подхвачен другими игроками…

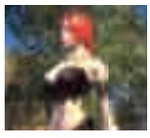

Око Саурона: взгляд смерти – ни дать ни взять.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБИНЧИК

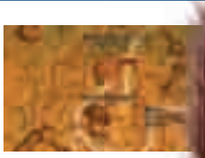
PERFECT WORLD

ПОЛЕТЫ ВО СНЕ И НАЯВУ
ЗДРАВСТВУЙ, ИДЕАЛЬНЫЙ МИР!

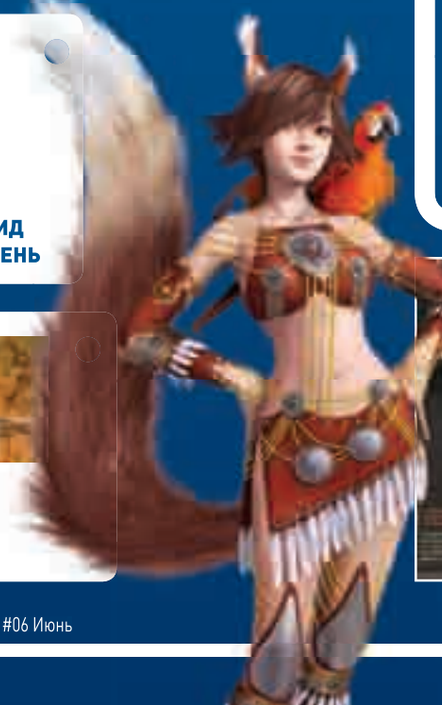
От редактора: Дмитрий вдоль и поперек изучил «Пиратию», подробно изложив наиболее яркие моменты своих приключений на страницах наших онлайн-дневников. Теперь кавайный рыцарь без страха и упрека покоряет просторы Perfect World – новой перспективной MMORPG из Южной Кореи, которая в скором времени обретет официальный статус в России.



СТАТУС
ЗООМОРФ-ДРУИД
GOPA, 5-Й УРОВЕНЬ



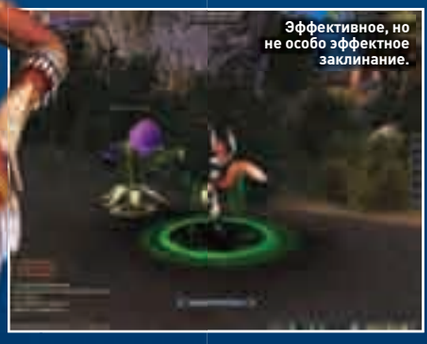
ДИСЛОКАЦИЯ
ГОРОД
ОБОРОТНЕЙ



«Больше онлайн-игр, хороших и разных!» – вот современный девиз российских издателей, которые все чаще покупают за рубежом оригинальные, а порой и вовсе экзотические MMOG. Perfect World, недавно приобретенная Nival Online, – одна из них. Развлечение полностью бесплатно, правда, как и в «Пиратии», здесь есть специальный магазин, где за «реал» продается масса нужных и просто прикольных вещей. Необычность проекта заключается в двух вещах: во-первых, любые герои тут могут летать, причем не хуже, чем они ходят на своих двоих. Во-вторых, сюжетный конфликт замешан на противостоянии первородных стихий Инь и Янь. Да, классическая «двухпартийная» система, но со временем понимаешь, что все в ней не так просто, как кажется.

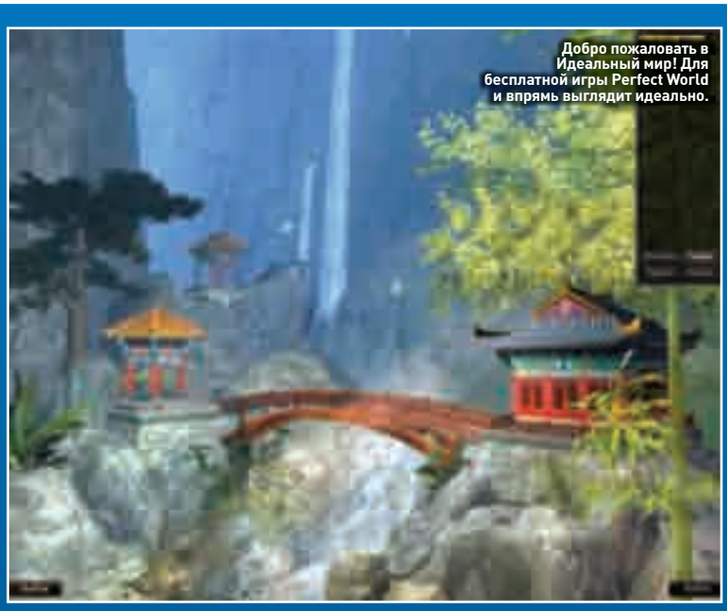
РОЖДЕННЫЕ ЛЕТАТЬ

Зарегистрировавшись в качестве участника закрытого бета-теста русской версии, я скачал игровой клиент и приступил к созданию персонажа. Уже на этом этапе меня приятно удивила изобретательность азиатских разработчиков. Рас всего три, зато каких! Они так же уникальны и непохожи друг на друга, как зерги, протоссы и терраны в великой StarCraft. Сиды – изящные и миловидные эльфы с маленькими крылышками в виде ушей. Можно выбрать сидалучника или сида-жреца. Думаю, и так понятно, что первый – отличный стрелок, а второй – профессиональный лекарь. Люди – обыкновенные представители рода человеческого, традиционные «универсалы» в подавляющем большинстве MMORPG. Подразделяются на два типа: воинов и магов. Тут тоже все предельно ясно. Воин – это «танк», отличающийся недюжинным здоровьем и хорошими показателями защиты. Маг – мастер разнообразнейших заклинаний, черпающий энергию из воздуха, земли и огня. По понятным причинам крыльев у людей нет. Однако предприимчивые гейм-дизайнеры Perfect World наделили наших собратьев волшебными летающими мечами (!), которые действуют по принципу метлы Бабы-яги. Словом, оседлал оружие, и вперед – в заоблачные дали! Третья раса показалась мне



Эффективное, но не особо эффектное заклинание.

Не правда ли, моя милашка сильно смахивает на красотку Foxy Love из Drawn Together («Мультреалити»)?


Добро пожаловать в Идеальный мир! Для бесплатной игры Perfect World и впрямь выглядит идеально.

Природа смотрится симпатично, а вот нашей героине несколько тысяч полигонов точно не помешали бы.

наиболее интересной – зооморфы, полулюди-полуживотные. По сути, обычные оборотни, способные принимать человеческий или звериный облик в зависимости от ситуации. Кроме того, они находятся в полной гармонии с окружающим миром: изготавливают убийственные яды на основе природных компонентов и приручают зверей. В том числе летающих – только благодаря «петам» зооморфы могут покорять небеса. А парить над землей порой просто необходимо – в игре встречаются территории, предназначенные исключительно для приключений и битв в воздухе.

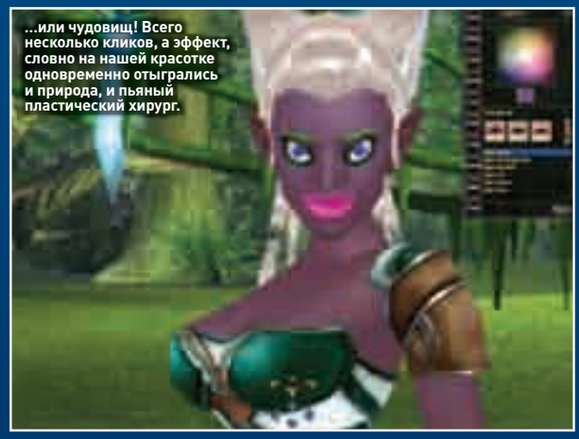
НА КОМ ПРИРОДА ОТДЫХАЕТ

Perfect World обладает продвинутой системой генерации персонажа. Ты волен придать какой угодно облик своему второму «я»: от красивой и стройной блондинки с большой грудью до уродливого карлика с изогнутыми ногами и выпученными глазами. Прическа и цвет волос, разрез глаз, тон зрачка, форма носа и губ, ширина лица, рук и ног, объем груди и талии, размер плеч – все это можно самостоятельно настроить при помощи бегунков редактора внешности. Почти как в Oblivion! У самых дотошных игроков сей процесс отнимает до нескольких часов кряду. Делать виртуальную копию себя любимого не только безумно интересно, но и безумно смешно. Не многие пройдут мимо искушения создать уродца и вдоволь поглумиться над его фиолетовой кожей и ртом на боку. Честно слово, полученные таким образом экземпляры отлично смотрелись бы в грядущей Spore! Результаты моего кунсткамерного творчества отображены на скриншотах. Тем не менее, если тебе ну совсем не хочется тратить время на тонкую проработку внешности, используй один из нескольких готовых вариантов.

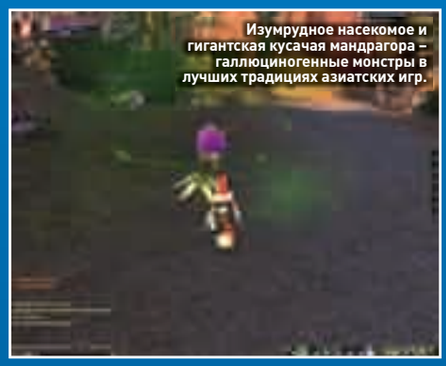
МУЗЫКА НАС СВЯЗАЛА

Саундтрек Perfect World изливает на наши уши удивительно красивые мелодии. Сразу после загрузки, на этапе создания персонажа и во время прочих подготовительных моментов игрока весело приветствует песенка на английском, от которой руки и ноги непроизвольно пускаются в пляс. Лично я слов толком не разобрал, уловил лишь припев: «Come with me into the Perfect World». В стартовой зоне слезу прошибает эпический мотив, похожий на заглавную композицию из фильма «Титаник». В общем, нет слов, одни эмоции. Пресс-служба Nival Online обещает, что полный саундтрек Perfect World скоро появится на официальном русском сайте www.pwonline.ru. Обязательно проникнись этим звуковым великолепием, рекомендую от души!

Чувствуешь себя могущественным творцом, создавая в редакторе персонажей таких красавиц...


...или чудовищ! Всего несколько кликов, а эффект, словно на нашей красотке одновременно отыгрались и природа, и пьяный пластический хирург.

С таким барбосом даже по Южному Бутово ночью гулять не страшно.


Изумрудное насекомое и гигантская кусачая мандрагора – галлюциногенные монстры в лучших традициях азиатских игр.

Поклонников The Sims ждет знакомая и очень приятная фича – если положить в папку Perfect World/element/userdata/userpic фотографию человека, игра постарается воспроизвести нечто более-менее похожее на оригинал.

Если ты убил полдня на «пластические операции», уже завершил генерацию, вошел в игру, а рожа в зерка… пардон, на экране все равно кривая – не отчаивайся. Внешность героя можно изменить в течение 48 часов после его создания. Дальше еще выпадет такая оказия, однако для этого придется отыскать NPC-стилиста и вручить ему свиток изменений, купленный в игровом магазине.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Внешний вид интерфейса, конечно, оставляет желать лучшего. Однако здесь все удобно и понятно, как в World of Warcraft. Та же раскладка для управления движением WASD, такие же кнопки для открывания куклы персонажа и сумки. Кстати, в Perfect World имеется куча подсказок, которые доступно объясняют, как новичкам следует себя вести. NPC с говорящими именами «Руководство» и с желтой иконкой над головой обязательно выдадут какой-нибудь тренировочный квест. Моим первым заданием стало путешествие на юг, в конце которого я должен был познакомиться с всезнающим старцем. Кстати, если щитки квестодателя окрашены в серый – это знак того, что у твоего героя недостаточно развит параметр «статус», определяющий возможность общения с тем или иным персонажем. Кроме того, от «статуса» зависит список доступных умений. Если он недостаточно развит, многие навыки будут недоступны. Данный параметр растет по мере выполнения квестов и при достижении определенных пороговых уровней (9, 19, 29-го и т.д. – азиаты, как всегда, оригинальничали).

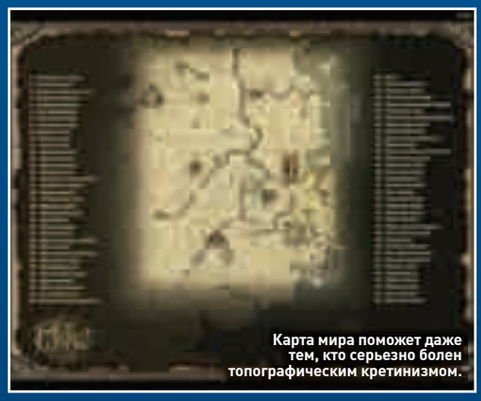
Чтобы легче ориентироваться на местности и быстрее отыскивать цель, поглядывай на радар. Готовые выдать задания NPC отмечаются не желтой, а оранжевой точкой. Фиолетовая указывает на персонажа, которому можно сдать выполненный квест.

ПРИНЕСИ И ПОДАЙ

В Perfect World, как и в любой другой нормальной MMORPG, начальные задания объясняют новичкам азы игры и помогают познать ее мир хотя бы шапочно. Обычный набор: перемещение по местности, знакомство с собственными умениями, основы боя с практически безобидными противниками. Так что свои первые пять уровней я просто мотался от Лагеря Северной заставы до Звериного города и знакомился с ключевыми фигурами вроде старейшин. Попутно даже пытался понять, в чем суть эпического противостояния Инь и Янь, на чьей стороне, а главное, против кого придется бороться, и вообще, присутствует ли в этой игре отчетливое разделение на добрых и злых. Суть мировой истории мне так никто и не открыл, поэтому я пока что задвинул все эти заморочки куда подальше и переключился на простенькие почтово-киллерные задания: убей 10 изумрудных насекомых – принеси их тушки старцу, уничтожь 10 молодых мандрагор – и будет тебе счастье. Базовые умения позволяют валить практически всех начальных монстров буквально с одного удара.

Занятно, что внутриигровая валюта, которая выпадает из всех убитых противников, называется юанями – прям как в Древнем Китае. Очень аутентично! И к чести дизайнеров отмечу, что мир Perfect World пропитан мистической атмосферой Древнего Востока. Пока что не знаю, происходит ли в нем смена погодных условий и как выглядят стартовые зоны других рас. Но мне нравится, что мой Город оборотней окружен могучими скалами с изящными водопадами, а над всем этим великолепием нависает ослепительно красивое солнце! **PG**

Телепорты, как всегда, здорово экономят наше время.


Карта мира поможет даже тем, кто серьезно болен топографическим кретинизмом.

Юная натуралистка!

DVDXPERT

Журнал DVDXpert и портал www.dvdxpert.ru представляют:

ONLINE ИНТЕРВЬЮ

с представителем компании Samsung
Владимиром Дурбажевым:

ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
о новейших технологиях и разработках

•

СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА
по выбору аудио-видео техники и компьютерных систем

•

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ НОВОСТИ
компаний от первого лица

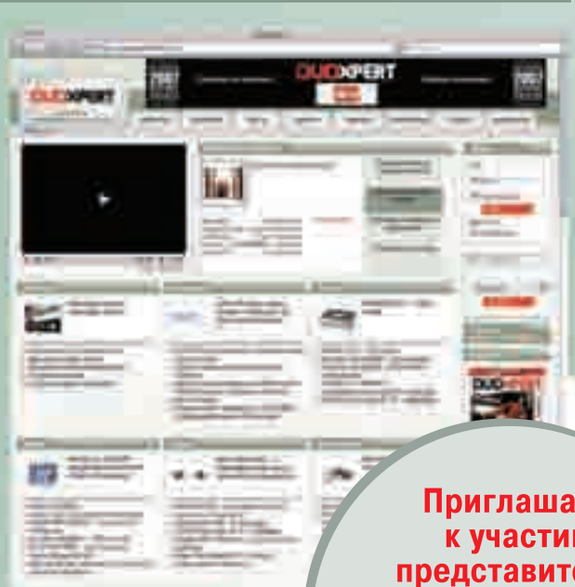
•

КОНСУЛЬТАЦИИ
для дилеров и продавцов

•

АКТУАЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ВСЕХ!

Online-интервью состоится 18 июня



Ждем ваших вопросов на сайте www.dvdxpert.ru с 9 июня!

Следите за новостями на www.dvdxpert.ru!

Приглашаем к участию представителей дилерских сетей и розничных магазинов!

Online-интервью проходит при поддержке:

Sostav.ru
Реклама Маркетинг PR

hi·fi.ru

СВОЙБИЗНЕС
Журнал для предпринимателей

(game)land

ТЕКСТ: АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

W.E.L.L. ONLINE: ИНТЕРВЬЮ СО ЗВУКОРЕЖИССЕРОМ ЕВГЕНИЕМ ГОРЯИНОВЫМ

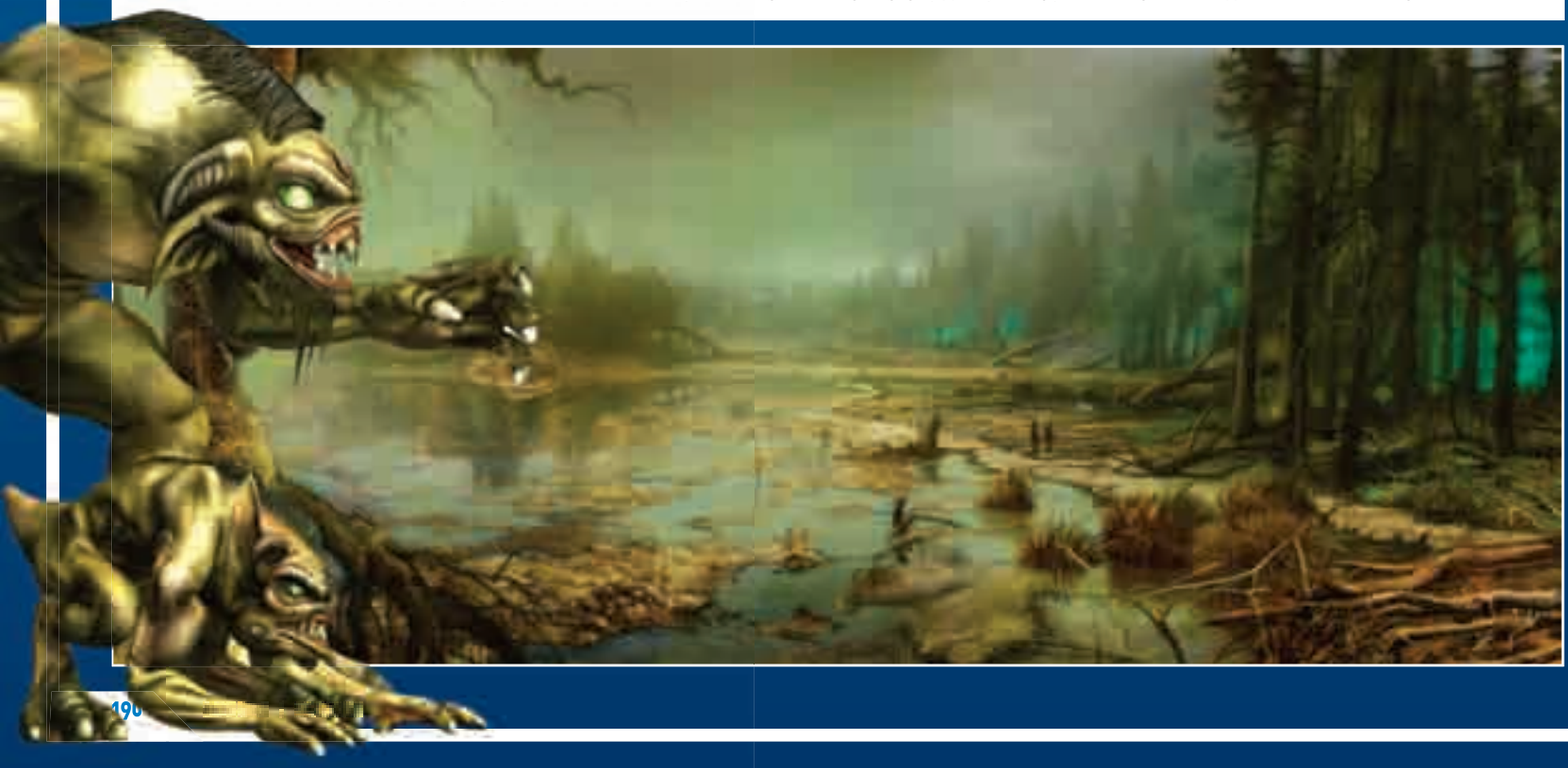
Разработчики W.E.L.L. online продолжают рассказывать о тонкостях создания MMORPG на примере своего пока еще не вышедшего проекта. На сей раз они затронули не самую популярную, но весьма важную тему – звуковое оформление. Sibilant Interactive ни много ни мало планирует озвучить W.E.L.L. в лучших канонах кинематографа. Чем обусловлено такое стремление и что на выходе получат игроки – об этом нам рассказал звукорежиссер проекта Евгений Горяинов.

PC ИГРЫ: Добрый день! Евгений, почему именно кинематографический подход? Вы ведь работаете над игрой, а не над фильмом.
Основной признак киношного звука – непредсказуемость пространства, в котором оказывается зритель, в данном случае игрок. Дело в том, что если визуальной составляющей компьютерных игр в настоящее время уделяется огромное внимание, то к звуку с такой же серьезностью, как правило, не относятся. И зря, ведь это немаловажный элемент, позволяющий добиться эффекта присутствия, ощущения реальности окружающего пространства. Визуальное изображение по природе своей двухмерно, оно плоское (плоский монитор, плоский экран в кинотеатре), а звук как физическое явление трехмерен. Он невероятно важен для ощущения виртуальной реальности. В большинстве компьютерных игр звучит закольцованный трек, и на него накладываются определенные звуки. Когда персонаж спускается с деревянного моста на песок, потом заходит в воду, звук его шагов меняется, но все эти звуки оказываются весьма условными. Мы хотим добиться, во-первых, максимально реалистичного звучания, а во-вторых, как можно более редкого повторения тех или иных звуков или их сочетаний, чтобы не складывалось впечатления заведенной шарманки.

PC ИГРЫ: Но сама вселенная игры – вымысел. Как можно говорить о реалистичном звучании выдуманного мира?
Игрок должен поверить в реальность происходящего. Разработчики добиваются этого разными способами, в том числе с помощью звуков. Ведь когда мы смотрим в кинотеатре фантастический фильм, или фэнтези, или мистику, или ужасы, вроде бы показанный мир отличается от реального, однако мы погружаемся в него, начинаем верить в происходящее на экране. Здесь тот же принцип. Игроку необходима уверенность в том, что этот мир действительно живой.

PC ИГРЫ: Какими средствами вы этого добиваетесь? И какие типы звуков будут представлены в игре?
Во-первых, атмосферные звуки. Они прописываются отдельно для каждого природного сета, а природных зон в W.E.L.L. online много. Более того, звуки эти меняются в зависимости от времени суток в игре: утро, день, вечер, ночь. Во-вторых, звучание монстров. В-третьих, эффекты и удары. И наконец, музыка.
Для большей непредсказуемости пространства мы придумали такой элемент, как «звуковые мобы». Допустим, загружаем в природный сет «Горы» звуки крика орла и взмахов крыльев, и эти звуки случайным образом время от времени проигрываются. Общая звуковая картина, таким образом, получается более фактурной, живой.
Сочетание всех перечисленных звуков позволяет избежать повторов. Ведь герой может провести много времени в одном и том же месте. Именно поэтому мы прибегаем к фишкам, которые загружают систему чуть больше обычного, но при этом позволяют добиться вариативности звучания. К примеру, у нас будет дождь нескольких интенсивностей. И звучание меняется в зависимости не только от его силы, но и от того, в какое время суток он идет.

PC ИГРЫ: Со «звуковыми мобами» все понятно: поскольку их нельзя увидеть, их присутствие должно угадываться игроком по звуку. А как быть с озвучкой оригинальных монстров, как для них подбирать звуки? В основном же это вымышленные создания...
Мы получаем документы от гейм-дизайнеров с описанием конкретного монстра: его веса, размера, среды обитания, повадок и т.д. Потом изучаем внешний вид, анимацию. После чего уже складывается некий звуковой об-



раз. К примеру, если я вижу дракона, то уже примерно представляю, какие звуки он способен издавать. Условно говоря, я беру рык леопарда, занижаю его, поскольку дракон больше любого леопарда, и подмешиваю к этому звуку шипение змеи. Дальше начинаю рассуждать, на что может быть похоже хлопанье крыльями… Наверное, на то, как на ветру колышутся и бьются друг о друга большие флаги. Беру этот звук, перерабатываю его, соотношу с анимацией нашего дракона. В итоге для одного моба может набраться десяток различных звуков для разных анимаций. Часто мы подбираем звуки ассоциативно, по наитию. Приходится подключать фантазию и интуицию.

PC ИГРЫ: А откуда берутся исходные звуки?
Какие-то готовые звуки можно брать для работы из существующих архивов, какие-то специально дописываю под конкретную задачу, какие-то нахожу в собственной фонотеке, которую постоянно пополняю. Пару лет назад я три месяца работал на съемках фильма под Астраханью, в степи. Привез оттуда записи со звуками ветра в высоковольтных проводах и в песке, бегущего табуна лошадей, трелей цикад на берегу реки… Все свои записи я очень хорошо помню и часто к ним обращаюсь. Из файлов, сделанных в Астрахани, в W.E.L.L. online будут использованы звуки шагов по сухой-сухой траве. Ни в одной другой фонотеке не встречал ничего похожего.

PC ИГРЫ: Все то же самое происходит и при подборе звуков для героев?
Нет, здесь более сложный подход. Их мы полностью озвучиваем по технологии, применяемой в кино, – фолий (foley). Этим способом прописываются все синхронные шумы в фильмах. Для каждого персонажа можно выделить три основные группы звуков, которые проигрываются независимо друг от друга: дыхание, шаги и одежда с оружием. Эти звуки разнятся для представителей каждой из семи рас. Кроме того, в каждой расе существует разделение для мужских и женских персонажей. Необходимые звуки воспроизводит фолий-артист, просматривая соответствующую анимацию. Мы отдельно пишем, к примеру, звук шагов сида по воде, траве, песку и т.п., потом то же самое – для келебра, ящеров, людей, цвергов. И это разные звуки, поскольку у представителей разных рас свои характерные особенности – вес, площадь стопы, темп движения и т.д. Затем, поскольку персонажи могут быть одеты в различную одежду (на ком-то броня, а на ком-то повседневная куртка), прописываем дополнительные шумы. Дальше смотрим, какие звуки могут прибавиться, если персонаж несет то или иное оружие. В итоге каждый герой приобретает собственный багаж звуков.

PC ИГРЫ: Будут ли аватары говорить?
Да, для каждой расы мы разрабатываем свой язык. Правда, он будет не средством передачи информации, а дополнительной чертой персонажа, завершением образа. Плюс предусмотрены кое-какие междометия для выражения эмоций.

PC ИГРЫ: А как обстоят дела с музыкой?
Музыка делится на внутрикадровую и закадровую. Внутрикадровая будет звучать в самом игровом мире. Допустим, персонажи заходят в кафе, где разливается приятная мелодия. Она как бы вписана в окружающее героя пространство: ее звучание зависит от объема помещения, от того, насколько далеко мы отходим от источника звука или приближаемся к нему, есть ли на пути у звука какие-то преграды, и т.д. Такая музыка подчиняется физическим законам в конкретной местности. Закадровая музыка всегда звучит в стереорежиме и эмоционально соответствует той или иной игровой ситуации. Например, начинается бой и запускается трек, позволяющий сильнее прочувствовать важность и опасность момента.
Музыка – очень сильный элемент драматургии. Я уверен, что иногда она влияет на ход игры. К примеру, раздавшийся внезапно гимн ящеров подстегнет игроков к решительным действиям. Можно даже определенным образом подчеркнуть, акцентировать внимание игрока на чем-то, что даст ему завуалированную подсказку.

PC ИГРЫ: Евгений, спасибо за содержательную беседу!
Всего доброго. И не забудьте обзавестись качественной звуковой картой к моменту выхода W.E.L.L.! PG

FOXCONN ПОЛНА ЭНТУЗИАЗМА

Компания FOXCONN наконец-то объявила о выпуске долгожданной материнской платы BLACKOPS. В ее основе чипсет Intel X48 с потрясающим набором оверклокерских функций. «Мы рады представить на рынке продукт такого качества – мы не только оснастили его уникальными возможностями, которые раньше никогда не встречались в платах, но и создали платформу с широкими возможностями настройки, которая, несомненно, продолжит устанавливать новые рекорды производительности, достигнутые в тестах за последние несколько месяцев», – заявил менеджер компании.

Новинка была впервые показана широкой публике на прошедшей в январе выставке CES в Лас-Вегасе. Затем многочисленные образцы BLACKOPS отправились на тестирование командами оверклокеров и энтузиастов со всего света.

Мы уже неоднократно писали о грядущем анонсе этой платы. Между тем позволим себе напомнить ее основные технические характеристики. Системная плата BLACKOPS оптимизирована для процессоров Intel Core 2 Extreme, Quad и Duo с частотой шины до 1600 МГц. Шина памяти также способна работать на скорости до 1600 МГц с 8 Гбайт максимум. Благодаря трем слотам PCI-E x16 2.0 (два из которых получили по 16 линий!) и поддержке CrossFireX энтузиасты могут создавать мощные графические подсистемы для самых требовательных игр.

IMAC ДЛЯ ГЕЙМЕРА

Заешь ли ты, дорогой друг, что на компьютерах производства Apple тоже можно играть? Причем весьма успешно. Внутри них установлено точно такое же «железо», что и в твоем домашнем ПК. Разница лишь в некоторых мелочах, операционной системе и дизайне корпуса. Игр для iMac тоже продается предостаточно. В связи с этим компания Apple объявила о совершенствовании линейки настольных компьютеров iMac новейшими процессорами Intel Core 2 Duo и самой мощной графической платой, которыми когда-либо обладали компьютеры iMac. Теперь в «яблочные» компьютеры устанавливают более быстрые процессоры с кэш-памятью второго уровня объемом 6 Мбайт и частотой системной шины 1066 МГц. В качестве бонуса покупатель получает еще и 2 Гбайт оперативной памяти – теперь это минимальный объем для компьютера Apple.

Впервые у 24-дюймового iMac появился дополнительный графический процессор NVIDIA GeForce 8800 GS с 512 Мбайт видеопамяти, что почти вдвое увеличивает обычную производительность ресурсоемких графических приложений.

Новую линейку iMac уже сейчас можно приобрести у авторизованных реселлеров Apple.

ФУТБОЛЬНЫЙ МЯЧ В ПОДАРОК К КАЖДОЙ ВИДЕОКАРТЕ

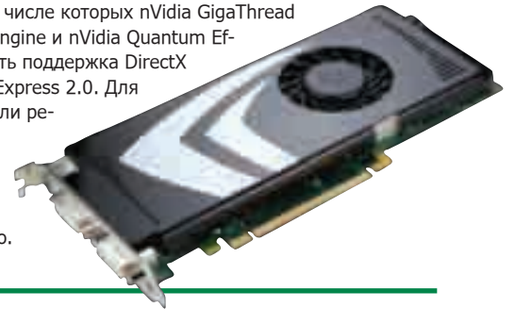
В Tul Corporation закончили работу над видеокартой PowerColor HD 3870 GDDR3 PCS Special Edition. Главной особенностью новинки можно считать то, что в комплекте геймер обнаружит настоящий футбольный мяч с логотипом производителя. Приурочено это событие к чемпионату Европы – 2008. Видеокарта основана на базе чипа RV670 XT и обладает системой охлаждения ZEROtherm. Частота работы ядра составляет 775 МГц; 512 Мбайт оперативной памяти работают на 1800 МГц.

Новинка поддерживает современные технологии и интерфейсы: ATI CrossFireX Multi-GPU Technology, ATI Avivo HD Technology и ATI PowerPlay, DirectX 10.1, Shader Model 4.1, OpenGL 2.0, PCI Express 2.0. Для соединения с монитором предусмотрено два порта DVI и один HDTV. Пока еще дата появления в продаже и ориентировочная цена PowerColor HD 3870 GDDR3 PCS Special Edition не сообщаются.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ NVIDIA GEFORSE 9600 GSO

Наши корреспонденты успевают всюду. Успели даже на официальный анонс видеокарты GeForce 9600 GSO. Стоит уточнить, что журналистам показали лишь вариант с памятью GDDR3 и объемом 384 Мбайт. Скорее всего, модификация с 768 Мбайт появится через некоторое время.

Частота работы ядра, шейдерных блоков и 192-битной памяти составляет 550, 1375 и 1600 МГц соответственно. Новинка поддерживает массу фирменных технологий, в числе которых nVidia GigaThread Technology, nVidia Lumenex Engine и nVidia Quantum Effects Technology. Конечно, есть поддержка DirectX 10.0 Shader Model 4.0 и PCI Express 2.0. Для подключения к телевизору или ресиверу предусмотрены DVI-порты. Помимо этого, присутствует HDTV-выход. Ориентировочная стоимость решения составляет 100 евро.



ВЫРВИ ГЛАЗ

Видеоочки виртуальной реальности пока еще не пользуются большой популярностью у геймеров. Но производители пускаются во все тяжкие, чтобы изменить положение вещей. Вот очередная придумка: обновленная версия видеоочков Saibex SV320 со встроенными стереонаушниками. Это логично и очень удобно. Как до такого раньше не додумались? Разрешение матриц новинки составляет 320 x 240 точек, диагональ 6 мм. Заявлено, что очки сравнимы с 35-дюймовым экраном на расстоянии 2 м. Если верить официальному сайту компании, то очки напрямую подключаются к iPod Video и iPod with Color Screen через 3.5-миллиметровый AV-разъем. Для подключения к другим моделям – iPod Classic, Nano, iPhone и iTouch – необходимо использовать композитный AV-кабель производства Apple, приобретаемый отдельно. Само собой, очки без всяких проблем подсоединяются к компьютеру. Заявленное время работы от аккумулятора составляет семь часов, зарядка происходит от USB-порта или электрической сети. Цена решения около 7000 рублей.

НА КОНТРАСТЕ

Еще две модели мониторов от компании LG были представлены на российском рынке этой весной. Новые дисплеи принадлежат к серии L7W и различаются между собой лишь диагональю: 19 и 22 дюйма. По заявлениям производителя, мониторы представляют собой воплощение инноваций и передовых разработок. В мониторах LG L7W используется уникальная технология LG Digital Fine Contrast (DFC), позволяющая увеличить динамическую составляющую контрастности до 10000:1. Технология DFC динамически контролирует яркость по мере изменения картинки на экране и обеспечивает потрясающий баланс черного цвета и отличную передачу различных оттенков на темных участках. Это увеличивает качество картинки в целом и уменьшает нагрузку на глаза. Время отклика 2 мс (GtG) оставляет четким (без эффекта смазывания) даже насыщенное графикой изображение.

Благодаря новой технологии 4:3 In Wide картинки стандартного формата 4:3 отображаются на широкоформатном экране 16:9, без каких-либо искажений или растяжений. Просто выбрав функцию в контекстном меню, вы можете сразу добиться правильного отображения картинки. Цена представленных мониторов не сообщается.

ТОЛЬКО В ИЮНЕ!

Не зря первые покорители американских земель так стремились попасть в золотую страну Эльдорадо. По словам первых путешественников, сокровища эти там так же обычны, как у нас обыкновенный булыжник! В наши дни аналогию можно провести с одноименной сетью магазинов. Ведь только там с 1 июня и до конца месяца будут продаваться три модели телефонов: Nokia N78, Sony Ericsson G700 и G900. Никуда они не исчезнут и в июле – вот только во всех остальных магазинах они появятся тоже и большого интереса представлять не будут. В июне же у тебя есть уникальный шанс получить эксклюзивную модель телефона. Чуть ниже мы перечислим краткие характеристики новинок.

Новое поколение телефонов Sony Ericsson – это чрезвычайно удобные органайзеры с сенсорным экраном для широкого круга покупателей. Модель с индексом G700 позволит жить полной жизнью. Этот коммуникатор сохранит список контактов, календарь и расписание, заметки, фотографии и url-ссылки, доступ к которым осуществляется нажатием всего нескольких кнопок. Один щелчок – и готово!

Новинка с названием G900 обладает всеми функциями G700, а кроме этого, оборудована новой 5-мегапиксельной камерой Touch Auto Focus с функцией автофокуса.

Новинка от Nokia – настоящий мультимедийный компьютер, который объединил в себе музыкальные, навигационные и фотофункции с широкими возможностями мобильности. В Nokia N78 есть все необходимое, чтобы воспользоваться преимуществами нового пакета сервисов Nokia, в том числе Nokia Music Store, Nokia Maps и Share on Ovi (сервис для обмена метаданными). Этот коммуникатор поддерживает целый ряд мощных технологий, в том числе интегрированную систему A-GPS с бесплатным приложением Nokia Maps, WLAN и высокоскоростное 3G-подключение HSPDA, имеет 3,2-мегапиксельную камеру с оптикой Carl Zeiss и слот для карты памяти microSD емкостью до 8 Гбайт. Новые функции – это возможность сопровождать фотографии географическими метками и интегрированный FM-передатчик, который позволяет проигрывать музыку на любом FM-приемнике, в машине или дома.

БУЙСТВО В РЕСПУБЛИКЕ

В семействе Republic of Gamers пополнение – в продажу поступила материнская плата Rampage Formula от Asus. Новинка поддерживает современные процессоры Intel (45 нм, FSB 1600 МГц) и DDR2-память 1200 МГц. В ее основу положен чипсет Intel X48 с южным мостом ICH9R. По заявлениям производителя, это оптимальное решение для тех, кто предпочитает максимальную производительность и широкие возможности для разгона процессора. Данная плата с системой Pin-Fin Thermal Module способна обеспечить достойное охлаждение. Радиатор Pin-Fin разработан специально для улучшения охлаждения. С его помощью наконец-то удалось добиться свободного прохождения воздушных потоков сквозь радиатор. Таким образом, Pin-Fin является гораздо более эффективной системой охлаждения по сравнению с традиционными (Stack-Fin). Несомненным преимуществом является и тот факт, что вентилятор работает на более низких оборотах и создает меньше шума при работе.

В былые времена производители запрещали пользователям разгонять процессор. Говорили, это вредно! Теперь же все наоборот: при помощи фирменной технологии CPU Level Up даже новичок сможет разогнать процессор.

Материнские платы серии Republic of Gamers оснащены SupremeFX II – новейшей звуковой подсистемой. Считается, что именно в современных играх она способна продемонстрировать весь свой потенциал. Звуковая карточка из комплекта поставки устанавливается в свободный слот PCI-E 1x. Детальный тест этой материнской платы ты сможешь увидеть на страницах следующего номера «РС ИГР»!

ЛЕГКО И ПРОСТО

У Philips появились сверхлегкие складные наушники SHH 9508 студийного класса с 40-миллиметровыми динамиками. Закрытый тип блокирует нежелательные внешние шумы. В модели использован легкий материал для стяжки головной дужки. Позолоченный разъем обеспечивает надежное соединение для лучшего качества звучания. Более того, 4-сантиметровый (40 мм) электроакустический преобразователь динамика выполнен из композитного материала. Утверждается, что он обеспечивает мощное звучание практически без искажений.

Конструкция наушников SHH 9508 позволяет складывать их и носить в плоской сумке или кармане. По заявлениям производителя, специальная форма и материалы, используемые для ушных подушечек, гарантируют максимальный комфорт за счет их хорошей подгонки. Эти подушечки имеют форму, точно соответствующую зоне вокруг ушной раковины. Кроме того, их конструкция предотвращает утечку звука и улучшает характеристики низких частот. В комплект входят сегментный кабель, позволяющий присоединять удлинитель, и пульт дистанционного управления плеером. На российском рынке наушники появятся в конце апреля 2008 года. Рекомендованная розничная цена модели Philips SHH 9508 – 1799 рублей.

Текст: Евгений Попов

Игра на клавишных

Тест игровых клавиатур

Клавиатура – это средство управления системой. Без нее практически невозможно представить современный компьютер. Если без мышки кто-то еще может обойтись, то без старых добрых клавиш уж точно никак. В данном обзоре мы решили рассмотреть наиболее интересные модели и выбрать самые удобные и практичные манипуляторы – эдакий своеобразный геймерский идеал. Прежде чем рассказывать о тестовых образцах, уделим внимание истории развития одного из самых старых контроллеров.

Первые клавиатуры появились еще в XIX веке. Ими оснащались пишущие машинки. Прототип пишущей машинки запатентовал Кристофер Л. Шольц в 1868 году. Раскладка клавиатуры представляла собой набор символов, расположенных в алфавитном порядке. Позже такой подход отвергли, поскольку наиболее используемые символы находились не на самых видных местах, и наоборот. Типовая раскладка QWERTY была реализована в тех же пишущих машинках уже в 1890 году. Название ее происходит от наименования первых шести латинских символов, расположенных в левом верхнем углу буквенного блока. Примечательно, что ее русский аналог «ФЫВА/ОЛДЖ» придумали в конце XIX века в Америке. И тот и другой вариант не претерпели значительных изменений и используются до сих пор.

Годом ввода в обиход первых полноценных клавиатур можно считать 1960-й. Тогда появились первые электрические печатные машинки, которые обладали так называемой емкостной клавиатурой. Такие контроллеры производились на печатных текстолитовых платах. Принцип функционирования базируется на свойствах конденсаторов. Площадки изолированных слоев меди и олова формируют по факту отдельные клавиши. Если нажать на одну из кнопок, то изменится расстояние между площадками, а значит, и емкость. При нажатой кнопке емкость составляет около 2 пикофарад. В противном случае около 20. Изменение емкости дает возможность возникнуть потоку заряженных частиц, который обрабатывается подобием контроллера клавиатуры. Электрический заряд в некотором роде преобразуется в индивидуальный код клавиши. Несмотря на кажущуюся неординарность конструкции, манипулятор позволяет вводить текст с очень высокой скоростью.

Интересно, что пользователь получил возможность видеть текст и редактировать его в режиме реального времени только в 1965 году! Инженеры компаний Bell и General Electric создали уникальный пользовательский интерфейс в разработанной ими же операционной системе MULTICS (Multiplexed Information and Computing Service), фактически предшественнике UNIX.

Клавиатура в течение долгого времени являлась неотрывной частью персонального компьютера. В 70-х ПК стали более доступны. Многие геймеры помнят Amiga или Spectrum – компьютеры, представлявшие собой клавиатуру со встроенным процессором и памятью. Здесь добавили кнопки Alt и Control. Клавиша с изогнутой стрелкой, которая прежде не имела названия, стала именоваться Enter. Ранее она выполняла функцию возврата каретки, теперь стала означать еще и окончание выполнения команды. Появились и стрелки управления курсором, но находились они на цифрах. Новые кнопки позволили не только активно работать с графическими приложениями, но и играть в первые компьютерные игры.

Практически все клавиатуры обладают рядом индивидуальных особенностей и заслуживают пристального внимания покупателя. С другой стороны, мы должны отметить наиболее интересные решения. На звания «Лучшая покупка» и «Выбор редакции» претендовали сразу несколько моделей. Самым дорогим и функциональным может быть и Roccat Valo Gaming Keyboard, и Razer Tarantula. После недолгих раздумий мы решили отдать награду «Выбор редакции» в руки последней. Сложнее оказалось с недорогим, но полностью оправдывающим свою цену контроллером. Практически все отвечают данным требованиям, но Logitech G15 за свою цену – действительно идеальный вариант. Этой клавиатуре мы вручаем награду «Лучшая покупка».

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

IDEAZON ZBOARD COUNTER STRIKE EDITION
IDEAZON MERC KEYBOARD
LOGITECH G15
MICROSOFT RECLUSA GAMING KEYBOARD
RAZER TARANTULA
ROCCAT VALO GAMING KEYBOARD
SAITEK CYBORG
SAITEK GK200 TACTICLE GAMING KEYBOARD
STEELSERIES STEELKEYS 6G

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Главная и основная характеристика любого манипулятора – это эргономика. Удобство управления, доступность горячих клавиш, плавность хода кнопок – все критично для профессионального и не очень геймера. В свою очередь мы оценивали не только эти параметры, но и эстетический фактор. С помощью представленных в тесте клавиатур играли в современные игры (преимущественно в шутеры и стратегии). Мало того, каждый блок текста с описанием определенной модели был набран на клавиатуре, о которой шла речь. Так мы могли оценить не только игровые возможности, но и «производственный потенциал» контроллеров.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР:
Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
ПАМЯТЬ DDR II:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
ВИДЕОКАРТА:
ATI Radeon HD 3870 512 Мбайт GDDR4
ЖЕСТКИЙ ДИСК:
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
DVD-ПРИВОД:
LG GSA-H62N
КОРПУС:
GMC R2 TOAST
БП:
ThermalTake W0131RE 850W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:
Microsoft Windows XP Professional, Microsoft Windows Vista Ultimate

$85

IDEAZON ZBOARD COUNTER STRIKE EDITION

ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ:	проводной
ТИП КЛАВИШ:	высокие
КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:	109
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КЛАВИШИ:	4
КОЛЕСО ПРОКРУТКИ:	нет
ОСОБЕННОСТЬ:	складная конструкция

Фирма Razer специализируется на изготовлении игровых мышей. А вот компания Ideazon все годы своего существования делала упор на клавиатурах. И стоит сказать, не зря. В ассортименте ее есть несколько игровых устройств, которые объединены в общую серию под названием Zboard. Это могут быть как сборные варианты, так и дополнительные приставки под основную клавиатуру. Дублирующие клавиатуры мы решили не рассматривать – нам было интересно изучить клавиатуры «двойного действия», которые подходят и для работы, и для игр. Такой вполне можно считать Ideazon Zboard Counter Strike Edition. Набор Zboard подойдет фактически для любой игры: Doom 3, Resident Evil, War Craft 3. Все популярные игры есть в ассортименте производителя. Фактически в память устройства забит профиль, который применим к определенной платформе. Кнопки снабжены надписями – играть не в пример удобнее. Мы в этом убедились. Клавиатура разбирается и складывается. Благодаря оригинальной раскладке, в которую не вмешиваются дополнительные кнопки, такой манипулятор не сложно использовать в качестве рабочего инструмента.

$150

IDEAZON MERC KEYBOARD

ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ:	проводной
ТИП КЛАВИШ:	средние/низкие
КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:	141
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КЛАВИШИ:	45
КОЛЕСО ПРОКРУТКИ:	нет
ОСОБЕННОСТЬ:	складная конструкция

Нельзя не рассмотреть еще один манипулятор от компании Ideazon, поскольку он достаточно сильно отличается от предыдущего варианта. Здесь мы имеем дело со стандартной клавиатурой, которая расширилась за счет дополнительного игрового блока. Он установлен с левой стороны. Это полностью независимый рабочий элемент, хотя клавиатура и подключается через один порт USB. Дополнительный игровой блок состоит из 34 клавиш разной формы, размеров и цветов. Для быстрого нахождения нужной кнопки используются как выпуклые, так и вогнутые формы. Центральное место выделено под пять курсорных кнопок красного цвета. В целом расстраивает лишь тот факт, что традиционные стрелки сместили в сторону блока Num Pad, и нельзя сказать, что стало удобнее. Как раз наоборот. Однако это сделали для того, чтобы клавиатура не слишком увеличилась в ширину. Отсутствует подставка под запястья. Таким образом, при тесном контакте с манипулятором ощущается перепад между столом и гранью клавиатуры. Это на первых порах не раздражает, но для кого-то может перерасти в серьезную проблему.

$100

LOGITECH G15

ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ:	проводной
ТИП КЛАВИШ:	высокие
КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:	129
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КЛАВИШИ:	18
КОЛЕСО ПРОКРУТКИ:	нет
ОСОБЕННОСТЬ:	ЖК-экран

Когда мы говорим о мышках и клавиатурах, нельзя забывать о продукции Logitech. Инженеры компании привнесли столько инновационных идей в индустрию, что вряд ли какая-то фирма сможет составить ей конкуренцию. Неумирающей классикой можно по праву считать Logitech G15. Эта клавиатура обладает столь богатым функционалом и набором прошивок, что конкурентов до сих ничтожно мало. Все изменения касаются прежде всего жидкокристаллического экрана. На него можно выводить информацию о системе (в частности, комплексные данные об установленном процессоре), пользоваться клиентом ICQ, не включая монитор, и даже ставить будильник. Уникальность этой клавиатуры в том, что ее можно использовать абсолютно с любыми целями – она действительно многофункциональна. Для геймеров есть удобная раскладка, дополнительные клавиши, чуткий отклик клавиш и эргономичный дизайн. Люди, много работающие за компьютером, найдут системный экран, блок управления мультимедиазадачами, программируемые профили. Прошивками занимается не только производитель. Клавиатура очень интересует энтузиастов – они постоянно как-то ее модифицируют.

MICROSOFT RECLUSA GAMING KEYBOARD

ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ:	проводной
ТИП КЛАВИШ:	высокие
КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:	114
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КЛАВИШИ:	10
КОЛЕСО ПРОКРУТКИ:	2
ОСОБЕННОСТЬ:	ручки регулировки

Компанию Microsoft весьма интересует игровая индустрия. Еще до того как на свет появилась консоль Xbox 360, было много сделано для того, чтобы представить качественные мыши и клавиатуры, пригодные для интерактивных развлечений. Как пример может выступить мышь Microsoft Habu, которая была изготовлена совместно с Razer. Тем не менее и сейчас Microsoft не оставляет попыток выпустить стоящий продукт. Одной из последних моделей клавиатур является Microsoft Reclusa Gaming Keyboard – достаточно громоздкое и габаритное устройство, но с богатым функционалом. Здесь предусмотрена синяя диодная подсветка, несколько дополнительных клавиш (в том числе мультимедийных), а также пара круговых регуляторов, которые могут быть запрограммированы согласно пожеланиям пользователя. Это может быть и приближение прицела в игре, и прокрутка страниц в браузере, и увеличение громкости. В целом впечатление от клавиатуры скорее положительное. Все клавиши на месте, а дополнительные не мешают, но всегда под рукой. Основной блок – классический с высокими кнопками, без каких бы то ни было изменений.

RAZER TARANTULA

ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ:	проводной
ТИП КЛАВИШ:	средние
КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:	114
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КЛАВИШИ:	15
КОЛЕСО ПРОКРУТКИ:	нет
ОСОБЕННОСТЬ:	обилие дополнительных клавиш

Какой геймер не знает марку Razer? Сегодня эта фирма является фактически законодателем мод в сфере игровых манипуляторов для профессионалов. Особой популярностью пользуются мыши этой марки, но с недавних пор не отстают и клавиатуры. Мы решили рассмотреть Razer Tarantula как пример идеального клавишного манипулятора. Эту модель отличает от типовых решений не только оригинальный дизайн и подсветка. Представленный контроллер обладает потрясающими скоростными характеристиками. Клавиатура Razer Tarantula работает с частотой опроса 1000 Гц и временем отклика 1 мс. Отметим, что для типовой рабочей клавиатуры время отклика составляет около 8 мс. Клавиатура может хранить в своей памяти до пяти игровых профилей. Для этого производителем предусмотрено 32 Кбайт встроенного ПЗУ. При этом Razer Tarantula может распознать до 10 нажатых одновременно клавиш. Из недостатков стоит отметить дизайнерскую особенность. Корпус клавиатуры лакированный – на нем заметны жирные пятна и мелкие царапины. В наборе предусмотрены 10 заменяемых кнопок с пиктограммами для использования в играх.

ROCCAT VALO GAMING KEYBOARD

ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ:	проводной
ТИП КЛАВИШ:	низкие
КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:	164
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КЛАВИШИ:	56
КОЛЕСО ПРОКРУТКИ:	нет
ОСОБЕННОСТЬ:	ЖК-экран

На сегодняшний день не слишком много компаний могут представить качественный игровой манипулятор. Но в целом конкуренция не так велика, как кажется на первый взгляд. В связи с этим все чаще на свет появляются новые серьезные компании, готовые предложить что-то действительно стоящее. Примером может служить Roccat, которая представлена в нашем обзоре всего одной, но весьма интересной клавиатурой, а именно Roccat Valo Gaming Keyboard. Вряд ли такое обилие кнопок можно назвать просто клавиатурой. Это скорее консоль управления. Общее количество клавиш Valo почти в 1.5 раза превышает показатели классической стандартной, 108-кнопочной клавиатуры. Пользователь получает в свое распоряжение 24-кнопочный блок, который может быть запрограммирован согласно пожеланиям пользователя. Этот блок находится как раз под так называемой линией F (имеется в виду ряд командных клавиш от F1 до F12). Нашлось в корпусе Roccat Valo Gaming Keyboard место для двух USB-разъемов. Предусмотрены аудиовыходы, а также специальный ЖК-дисплей, отображающий важную игровую и системную информацию.

SAITEK CYBORG

ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ:	проводной
ТИП КЛАВИШ:	высокие
КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:	128
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КЛАВИШИ:	120
КОЛЕСО ПРОКРУТКИ:	нет
ОСОБЕННОСТЬ:	регулируемая подсветка

Компания Saitek хорошо известна нашим читателям. Из-под пера инженеров этой конторы выходят неплохие рули, геймпады и джойстики. С недавних пор Saitek взялась за изготовление клавишных манипуляторов, и наиболее интересным продуктом можно считать Saitek Cyborg. Интересно, что Cyborg – специализированное название для всех решений Saitek, которые обладают специальными игровыми возможностями. Что касается самой клавиатуры, то она фактически и есть специальная возможность. В ней все необычно. Прежде всего следует обратить внимание на оригинальную конструкцию. Клавиатура достаточно тяжела и массивна. Кнопки нажимаются с заметной отдачей – к ним нужно привыкнуть. Два блока кнопок подсвечиваются различными диодами, при этом пользователь может менять яркость и цвет в зависимости от своих предпочтений. Набор WASD для надежности снабжен металлическими колпачками с целью увеличения срока службы кнопок. По бокам установлены программируемые кнопки – по шесть штук с каждой стороны. У клавиатуры есть порты USB и аудиовыходы с возможностью регулировки громкости.

SAITEK GK200 TAKTICLE GAMING KEYBOARD

ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ:	проводной
ТИП КЛАВИШ:	высокие
КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:	120
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КЛАВИШИ:	12
КОЛЕСО ПРОКРУТКИ:	нет
ОСОБЕННОСТЬ:	заменяемые клавиши

Еще одна достаточно простая клавиатура представлена в нашем обзоре компанией Saitek. Внешне ничем не выдающаяся, она достаточно удобна и подойдет тем пользователям, кто ценит прежде всего надежность и качество. Блок с дополнительными кнопками для управления функциями мультимедиа представлен в верхней части устройства – как раз над рядом F. В целом ничего необычного. Края клавиатуры сглажены, и подставки для запястий не предусмотрено. Следует отметить, что все клавиши расположены традиционно и никаких кардинальных изменений изготовителем сделано не было. Геймерам Saitek GK200 Tacticle Gaming Keyboard будет интересна благодаря заменяемому набору кнопок, которые прилагаются в комплекте. Если базовый набор выполнен из черного пластика, то заменяемые аналоги сделаны из серого. Клавиши извлекаются из пазов с помощью специального ключа. Помимо этого, в наборе поставки имеется инструкция пользователя. Диска с драйверами или дополнительным программным обеспечением также нет. На боковых панелях имеются порты USB и аудиовыходы.

STEELSERIES STEELKEYS 6G

ТИП ПОДКЛЮЧЕНИЯ:	проводной
ТИП КЛАВИШ:	высокие
КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:	108
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КЛАВИШИ:	0
КОЛЕСО ПРОКРУТКИ:	нет
ОСОБЕННОСТЬ:	скоростные характеристики

Основной особенностью дизайна данной клавиатуры является тот факт, что производитель не стал придумывать что-то новое. Мы имеем дело со стандартной клавиатурой, подобия которой использовались еще с машинами IBM на базе 286-х процессоров. Но это лишь на первый взгляд. Сама клавиатура просто потрясающа. Материал, из которого сделаны клавиши и сам корпус, высшего качества. Работать с SteelSeries Steelkeys 6G можно сутки напролет, не уставая, – помогает в этом и подставка под запястья. Пальцы не скользят, клавиши чуткие и в то же время нажимаются препятствием (вес нажатия для каждой кнопки был специально откалиброван и приблизительно равен 59.5 г). Кабель USB закатан в сетчатую оплетку. В наборе нет драйверов, зато предусмотрен матерчатый чехол для транспортировки, а также комплект точно таких же заменяемых кнопок, но серого цвета. Предусматривается, что в игре пользователю будет легче сориентироваться по серому цвету, когда нужно снять и положить заново пальцы, – проще среагировать боковым зрением. Для изъятия кнопок из пазов предусмотрен специальный ключ.

ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Cooler Master Centurion 590

ЧЕРНЫЙ ЯЩИК

ЗНАКОМСТВО

Компания Cooler Master достаточно давно не радовала нас новыми корпусами. Однако в последнее время из-под пера вышеупомянутой конторы стали выходить весьма интересные решения. Ранее мы рассказывали о Cooler Master Cosmos – превосходных, но достаточно дорогих моделях. Совсем недавно состоялся анонс одного из представителей линейки Centurion, а именно Cooler Master Centurion 590. Это недорогой корпус, который отличается простым дизайном и грамотной организацией охлаждения. Его изготовили из высококачественной нержавеющей стали SECC, а элементы декора – из пластика. Корпус будет интересен и обладателям серьезных игровых станций, и пользователям домашних систем хранения данных.

ОТСЕКИ И РАЗЪЕМЫ

Рассматриваемый корпус оснащен девятью отсеками для 5.25-приводов. Таким образом, он вполне послужит полноценным сервером, если применить для установки специальные блоки для жестких дисков. Один из отсеков может быть преобразован в слот для монтажа 3.25-устройства, будь то картридер или модуль контроля над оборотами вентиляторов. Сами винчестеры устанавливаются в съемную корзину – поддерживаются четыре накопителя. Следует обратить внимание на то, что производитель решил установить блок питания внизу. Таким образом, кабели не будут мешать свободному току воздуха, да и процесс подключения шлейфов сильно упрощается. Все устройства крепления приводов и носителей безвинтовые, однако не слишком надежные.

ВНУТРИ

Корпус поддерживает материнские платы в форм-факторе ATX или mATX. Следует отметить небольшой вес устройства – 7.3 кг при габаритах 120 x 440 x 510 мм. Боковые крышки фиксируются при помощи винтов-барашков. Система монтажа стенок не слишком хорошо продумана. Пользователю придется попотеть, чтобы установить на место снятую крышку. Внутри корпуса достаточно просторно. Здесь можно разместить фактически любую современную систему, а если учесть, что размеры видеокарт растут с каждой новой серией, то внутренняя организация свободного пространства – немаловажный аспект при выборе «дома для комплектующих». На задней панели предусмотрены семь слотов для вывода портов плат расширения.

ОХЛАЖДЕНИЕ

Производитель уделил должное внимание системе охлаждения. Корпус укомплектован двумя вентиляторами в форм-факторе 120 мм. Один работает на вдув, второй на выдув. Скорость вращения лопастей – 1200 оборотов в минуту при уровне шума всего 17 дБ. Мало того, возможна установка еще четырех таких же нагнетателей. Два из них фиксируются на съемной боковой панели, для оставшихся предусмотрено место уже на верхней крышке Cooler Master Centurion 590. Вентиляторы могут встраиваться и в лицевую панель. Если устанавливать модели с подсветкой, то результатом будет потрясающий моддерский эффект. Лицевая панель полупрозрачная за счет перфорации на защитных крышках отсеков.

СПЕЦИФИКАЦИИ

МАТЕРИАЛ:
сталь SECC, пластик

СОВМЕСТИМОСТЬ С МАТЕРИНСКИМИ ПЛАТАМИ:
ATX, mATX

РАЗЪЕМЫ 5.25":
9 внешних (один конвертируется во внешний 3.5")

РАЗЪЕМЫ 3.5":
4 внутренних

ВЕНТИЛЯТОРЫ:
2x 120 мм (1200 об/мин, 17 дБ) + 4 посадочных места

ПОРТЫ:
2x USB 2.0, Firewire, Line-Out, Mic

РАЗМЕРЫ:
120x440x510 мм

ВЕС:
7.3 кг

ЦЕНА:
$85

Текст: Даниил Невзоров

Жесткач!

XFX 9800 GX2 BLACK EDITION

АРХИТЕКТУРА

Суффикс GX2 в названии видеокарты обозначает, что на плате установлены два графических процессора. Объединяет их специализированная шина на основе технологии SLI – внутри корпуса видеокарты на самом деле установлены две полноценные платы лицевыми сторонами друг к другу. Впрочем, это никак не мешает установить второй такой же адаптер и получить четырехъядерную графическую подсистему. Тактовая частота ядер графических процессоров, установленных на этой плате, составляет 700 МГц, шейдерного блока – 1700 МГц, памяти – 2100 МГц. Плата оснащена 1 Гбайт оперативной памяти DDR3, которая связана с графическими процессорами 512-разрядной шиной данных. Для каждого ядра выделено 512 Мбайт по 256-битному каналу. Адаптер рассчитан на установку в слот расширения PCI Express 2.0 и поддерживает разрешения вплоть до 2560 x 1600 пикселей. Вывод столь большого размера картинки возможен только после подключения к обоим портам DVI. Эта технология носит имя Dual-Link DVI.

НОВОВВЕДЕНИЯ И ПРОЧИЕ ПРИДУМКИ

Серия NVIDIA 9800 поддерживает массу новых (и не совсем) функций. Для рядового геймера будет интересна унифицированная архитектура с технологией NVIDIA GigaThread Technology для динамического распределения вычислительных ресурсов между геометрическими, вершинными, физическими либо шейдерными операциями. Это дает ощутимый прирост скорости по сравнению с графическими процессорами предыдущего поколения. Киноманам будет полезна система NVIDIA PureVideo HD Technology для декодирования HD-видео с возможностью постпроцессинга, которая значительно разгрузит процессор при воспроизведении Blu-ray и обеспечит и плавное масштабирование картинки. Инновацией можно считать Hybrid Power. Схема работы этой технологии пока еще не отлажена, но уже сейчас она позволяет переключаться в ручном режиме между GeForce 9800 GX2 и встроенной в nForce видеокартой. В результате компьютер тише работает и меньше греется. Также имеется возможность объединить ресурсы интегрированной и дискретной систем. Драйверы для чипсетов Intel еще не разработаны, но это дело ближайших месяцев.

ЧТО ТАКОЕ BLACK EDITION

Эта карта не должна ассоциироваться у тебя с продукцией компании AMD. Этот графический адаптер также не должен наводить на воспоминания о чернокожих гангстерах из Гарлема. Видеокарта XFX 9800 GX2 Black Edition есть не что иное, как самая быстрая из разогнанных модификаций NVIDIA GeForce 9800 GX2. А кроме того, Black Edition – это самый лучший комплект поставки. В коробке с картой есть игра Assassin's Creed, переходники DVI-D-Sub, краткая аннотация по установке (никаких толстенных инструкций!) и забавная дверная табличка с надписью I'm gaming do not disturb. По-моему, очень кратко и лаконично.

ВАРИАНТЫ ПОДКЛЮЧЕНИЯ

Чтобы соединить видеокарту с дисплеем по HDMI, нужно подключить кабель через встроенный разъем. Видео и звук в этом случае передаются по единому кабелю. А вот переходников для подключения по RCA, компонентному выходу и S-Video тут нет. Есть только D-Sub (аж два!). В большинстве случаев эти разъемы никому не нужны, но возможны исключения. Допустим, в плазменной панели, к которой и планируется подключение, нет HDMI – компонентный провод окажется как нельзя кстати.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ЯДРО:	NVIDIA GeForce 9800 GX2
КОЛИЧЕСТВО ГРАФИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОРОВ:	2
ЧАСТОТА ЯДРА:	700 МГц
ЧАСТОТА УНИФИЦИРОВАННОГО ПРОЦЕССОРА:	1700 МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ:	1 Гбайт
ТИП ПАМЯТИ:	DDR3
ЧАСТОТА ПАМЯТИ:	2100 МГц
ШИРИНА ШИНЫ ПАМЯТИ:	512 бит
МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:	2560x1600 точек (Dual Link DVI)
ИНТЕРФЕЙС:	PCI-E 2.0
ПОДКЛЮЧЕНИЕ К МОНИТОРУ:	Dual DVI, HDMI
ЦЕНА:	$735

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ 3DMARK'06, DEFAULT SETTINGS

XFX 9800 GX2 Black Edition	14225
XFX 9800 GTX	13167
Sapphire HD 3870 X2	14301

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР:	Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:	Intel P35 (Abit IP35 PRO)
ПАМЯТЬ:	2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
ЖЕСТКИЙ ДИСК:	RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
DVD-ПРИВОД:	LG GSA-H62N
КОРПУС:	GMC R2 TOAST
БП:	ThermalTake W0131RE 850W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:	Microsoft Windows XP Professional

железный FAQ

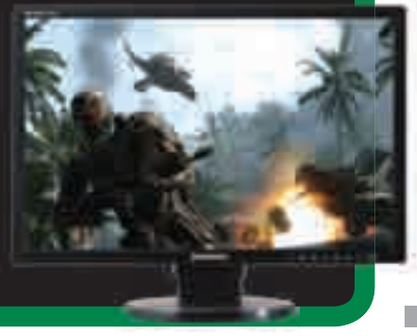
В этом месяце у нас было очень много писем. Спама – еще больше. На 2 тысячи рекламных сообщений о мужских увеличителях, стимуляторах и юридических талмудах приходится всего 200 писем от читателей. В печать же попадает чуть более десятка самых интересных из них. Встречайте!

Антон Большаков,
руководитель тестовой лаборатории

? Здравствуйте, уважаемая редакция! Являюсь читателем вашего журнала со дня его основания, но с проблемой обращаюсь впервые. В паре с моим компьютером трудится новенький монитор Samsung SyncMaster 245B. И все бы хорошо, но как заставить его – да и все другие широкоформатные дисплеи – переключаться в иные режимы экрана, отличные от максимально доступного? К примеру, чтобы на рабочем столе и в играх можно было выбрать разрешение 1280 x 800, 1440 x 900 или 1680 x 1050 точек. Дело в том, что на 1920 x 1200 не очень комфортно. Как заставить Windows Vista и XP распознавать эти разрешения? Видеокарта XFX 8800GTX, игры и различные версии драйвера, которые я пробовал, эти разрешения поддерживают. Проверял на 19-дюймовом мониторе 4:3. Заранее благодарю.

Вячеслав

Вячеслав, у любого ЖК-дисплея есть одно-единственное рекомендуемое разрешение. В этом режиме отображаемая точка на экране по своим реальным размерам занимает одну ячейку матрицы. Изображение не интерполируется, а выводится как есть – с максимальными качеством и четкостью. Если устанавливать меньшее разрешение, картинка будет немного размытой. Поэтому для комфортной работы в Windows рекомендую выбирать номинальный режим. Вероятно, при столь больших размерах рабочей области значки и шрифты становятся слишком маленькими – решить эту проблему легко. В Windows XP тебе следует зайти в «Свойства экрана», вкладка «Оформление», кнопка «Эффекты». Здесь нужно отметить пункт «Применять крупные значки». Следующий шаг – закрыть окно «Эффекты» и на вкладке «Оформление» выбрать размер шрифта. При работе с Windows Vista схема несколько иная. Размер шрифта регулируется на панели управления в разделе «Персонализация». Ссылка на соответствующий параметр находится в левом поле окна («Изменить размер шрифта»). Выбрать же размер значков можно в каждом окне по-разному нажатием правой кнопки мыши. В целом все очень просто. Нестандартные разрешения экрана на широкоформатном мониторе выставлять тоже можно. Правда, их следует прописывать в системе при помощи специальной утилиты. В драйверах видеокарт NVIDIA также есть аналогичная функция. Называется этот пункт «Управление пользовательским разрешением». Успехов!



? Здравствуйте, властители текстолита и кремния! У меня есть пара вопросов. На материнской плате Asus M2N SLI Deluxe стоит процессор AMD Athlon 64 6400 + Black Edition (AM2). Какую максимально производительную память можно поставить в эту систему? Сейчас хоть и стоит 4 Гбайт PC-6400 DDR2, толку от нее мало. Также посоветуйте материнскую плату с поддержкой SLI.

Ярослав

И тебе не болеть, мой дорогой друг! Теоретически в Asus M2N SLI Deluxe можно установить любую память DDR2 – была бы в продаже. Навскидку могу сказать, что сейчас можно найти планки памяти с тактовой частотой 1200 МГц (PC-9600). Двухгигабайтный набор от OCZ стоит чуть более 150 долларов. Больший объем ставить смысла нет – 32-битная Windows XP не вытягивает более чем 3 Гбайт. На Windows Vista же приход от этой пары гигабайт будет совсем незначительный. Потому рекомендую остановиться на комплекте из двух модулей по 1 Гбайт. Что касается скорости работы памяти, то штатно материнская плата заведет планки памяти на шине 800 МГц. Возможно, из BIOS тебе удастся выбрать и другой режим работы памяти. Но, как правило, системная шина и память работают синхронно и с увеличением скорости работы памяти увеличивается тактовая частота процессора. И это хорошо. Просто отлично! Только вот проблема – в определенный момент процессор не потянет такую нагрузку и потребует снизить частоту. А потому нет никаких гарантий, что тебе удастся выставить номинальный режим для подобных модулей. Возможно, их скорость придется чуть снизить.

? Привет! Поддерживает ли ОС Windows Vista материнскую плату ASUS M2N32-SLI Deluxe с установленной SLI-системой? Сейчас у меня видеокарта GeForce 8800GTS 320 Мбайт. Можно ли установить в качестве второй видеокарты GeForce 8800 Ultra 768 Мбайт для построения SLI-системы?

С уважением, Влад

Привет, Влад! Разумеется, ты без проблем можешь установить Windows Vista на систему как с одной видеокартой, так и с двумя – материнская плата полностью совместима с данной версией ОС. Что касается построения SLI-системы, то мы бы рекомендовали тебе установить видеокарту с таким же чипом и такими же техническими параметрами, чтобы гарантированно избежать артефактов и прочих глюков на экране.

? Привет всем! Я хочу обновить «железо» и столкнулся с проблемой выбора блока питания. У меня стоит блок на 300 Вт. Какой мощности блок питания поставить к моему «железу» следующей конфигурации: материнская плата ASUS M2N-SLI Deluxe (чипсет NVIDIA nForce 570 Ultra), процессор AMD Athlon 64 X2 5200+, 2 Гбайт DDR2 Patriot PC-6400? Правильно ли я составил конфигурацию, или что-то в ней неверно?

Колян Сталкер

Рады тебя слышать, Колян! Ты выбрал неплохой компьютер, хотя мы не знаем, для каких именно целей он тебе нужен. Во всяком случае, все комплектующие между собой совместимы, правда, блок питания мы бы посоветовали приобрести помощнее – хотя бы на 420 Вт. Причем это с учетом видеокарты среднего класса, GeForce 8600 GS и т.п. Если ты захочешь поставить себе монстра вроде GeForce 9800 GTX, то присматривайся к блокам питания от 560 Вт. Почитай также тесты блоков питания. Далеко не все из них, особенно те, что стоят недорого, в реальности выдают указанную мощность.

? Здравствуйте! До какой частоты можно разогнать мой процессор Athlon 64 X2 6000+ со стандартным кулером и без дополнительного охлаждения? Оперативная память в компьютере OCZ DDR2 800 МГц. Также можно ли разогнать мой Radeon HD 2900XT 512 Мбайт через RivaTuner, но не через драйвер до частоты 850/1800 МГц?

Афганец

Здравствуй, суровый афганский мужчина! По статистике, твой процессор с боксовым кулером в среднем разгоняется до 3000 МГц с частотой системной шины

220 МГц и множителем 15.0. Напряжение лучше поднять до 1.4 В. С хорошим кулером вроде Zalman CNPS8700 ты сможешь выжать из него 3500–3550 МГц, еще выше поднять частоту системной шины и множитель. Что касается твоей видеокарточки, то ты смело можешь установить самую свежую версию утилиты RivaTuner и разгонять карту с ее помощью, не прибегая к фирменным утилитам ATI. Разумеется, мы не можем ручаться за результаты разгона. Многое зависит от системы охлаждения твоего системного блока, но, как показывает статистика, процессор видеокарты обычно разгоняется до 815–830 МГц, а вот память спокойно держит 1800–1850 МГц.

Добрый день, редакция! Вы моя последняя надежда. В большинстве новых игр, таких как Oblivion, Crysis, у меня какая-то проблема с текстурами. Объяснить я это толком не могу. Модели игроков очень часто растягиваются и принимают причудливые формы. Обновлял все драйверы и DirectX, ничего не помогает! У меня процессор Intel Core 2 Duo E4500 (2.2 ГГц), ATI Radeon HD2600 PRO 1 Гбайт, 2 Гбайт оперативной памяти, материнская плата AsRock 4CoreDual. До этого была Radeon 9600 (128 Мбайт), но в Oblivion была та же проблема! Подскажите, что делать?

+Sn00pY+

Приветствуем, Снупи! Есть мнение, что причина такого поведения графических адаптеров в твоем компьютере – критические проблемы с охлаждением. Мы не знаем, какой у тебя системный блок, сколько в нем установлено кулеров и какое еще «железо» в нем работает, но, судя по тому, что подобные проблемы уже не с первой видеокартой, рискнем предположить, что причина именно в недостаточном охлаждении пространства внутри системного блока. Попробуй снять с него крышки, потестируй в таком режиме. Если и это не поможет – возьми у друга видеокарту, желательно на другом чипсете и от другого производителя. Если проблема исчезнет – рекомендуем отнести твой Radeon в сервис-центр.

Здравствуйте, уважаемая редакция! Моя проблема в том, что в диспетчере задач отображается количество выгружаемой памяти ядра 85 711 байт. Как мне уменьшить нагрузку ядра или уже пора покупать новый компьютер? Моя конфигурация: Intel Pentium 4 3.40 ГГц, 2 Гбайт ОЗУ. Пожалуйста, помогите! Мне покупать новое ядро или все хорошо?

Андрей

И тебе привет, Андрей! Не стоит волноваться. Выгружаемая память ядра – это виртуальная память Windows, в котором система хранит библиотеки, системные данные и прочую скрытую от пользователя информацию. Тебе не надо ничего увеличивать или менять какие-то параметры – Windows это определяет самостоятельно. Впрочем, не перепутай в дальнейшем этот параметр с файлом подкачки – его размер ты можешь задавать самостоятельно, и если у тебя подтормаживают крутые игры типа Crysis, тогда увеличь его размер до 3-4 Гбайт, предварительно освободив соответствующий объем на жестком диске.

Здравствуйте! Помогите, пожалуйста, разрешить проблему. Я пытаюсь разогнать процессор Intel Core 2 Duo E4300 на материнской плате ECS P965T-A v1.0B. Захожу в BIOS (обновленный до последней версии с сайта производителя) в раздел Frequency\voltage control и пробую менять значения CPU HOST\SRC\PCI clock. Потом сохраняю и перезагружаюсь. При этом BIOS сам выставляет значения на стандартные, и мои попытки разгона, естественно, не имеют результата. Почему это происходит и как мне разогнать-таки процессор? И почему CPU clock в том же меню можно регулировать от 6 до 9? Заранее огромное спасибо!

FeeLGooD-nsk

Доброго времени суток, оверклокер! Не возражаешь, если начнем с конца? Стандартный множитель твоего процессора составляет 9x, и он является заблокированным, то есть ты не можешь его увеличивать. Но так как процессор умеет сам скидывать частоту для экономии электроэнергии, то установить его на меньший множитель ты можешь (6x). Делать это, конечно, никакого смысла нет. Что касается сброса значений, то рекомендуем попробовать плавный разгон. Соответственно множитель ты не трогай вообще, оставь его стандартным (9x), а постепенно наращивай частоту системной шины. При слишком сильном разгоне любая материнская плата скинет значения, чтобы запустить систему в нормальном, а не в аварийном режиме.

Здравствуйте, уважаемая редакция! Увеличил объем памяти с 2 до 4 Гбайт (два модуля по 2 Гбайт). В BIOS показывает 4 Гбайт, а система видит 2 Гбайт. Причем и в Windows XP, и в Windows Vista одинаково – 2 Гбайт. Подскажите, пожалуйста, в чем проблема и как ее устранить? Материнская плата ASUS P5B, процессор Intel Core 2 Duo 2.66 ГГц, видеокарта NVIDIA GeForce 8800 GTS 512 Мбайт.

Андрей Зотов

Андрей, интересная проблема! Согласно официальным спецификациям 32-битная Windows XP не поддерживает больше 2 Гбайт памяти. Среди семейства Windows Vista различают версию Starter, которая, в свою очередь, не понимает более 1 Гбайт ОЗУ. Уточни, какая именно версия стоит у тебя, так как все остальные варианты Vista (Basic, Home, Business, Ultimate) поддерживают до 4 Гбайт в 32-битном варианте и свыше 8 Гбайт – в 64-битном. С выходом сервис-пака ситуация должна стать еще более благоприятной для желающих напичкать свой компьютер дополнительной памятью. Если переустановка гарантированно поддерживающей большой объем памяти версии Vista не поможет, то рекомендуем тебе обновить BIOS материнской платы, который также может помешать корректной работе оперативки. Винить же «железную» часть твоего ПК мы бы не стали.

Здравствуйте! У меня что-то случилось с DVD-ROM. Он никак не закрывается – ни нажатием кнопки, ни руками. Помогите, пожалуйста. Заранее спасибо.

Евгения

Привет, Женя! Вынужден констатировать выход из строя твоего замечательного DVD-ROM. Аккуратно вытащи его из системного блока, сходи в магазин и купи новый. Все будет хорошо! Или при желании разбери привод, сняв пластиковую панель с железным кожухом, и замени пару белых пластиковых шестеренок, отвечающих за перемещение лотка DVD. Не думаю, что в этом есть смысл – новый стоит не более 1000 рублей.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq

@

pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА www.gameland.ru

ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

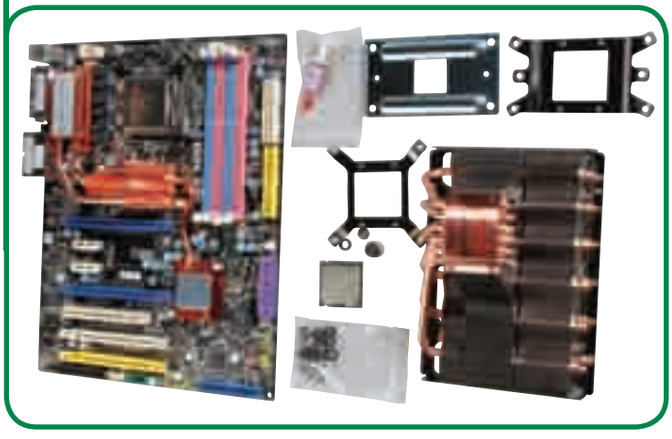
Установка процессорного кулера

СЛОЖНОСТЬ

Установка кулера – непременная процедура при первой сборке системы, замене процессора или даже самого охладителя. Зачастую эксклюзивные модели от сторонних производителей обладают специфическими креплениями, и у пользователей возникают проблемы. Шаг за шагом мы осуществим монтаж кулера Cooler Master GeminII и обойдем все подводные камни.

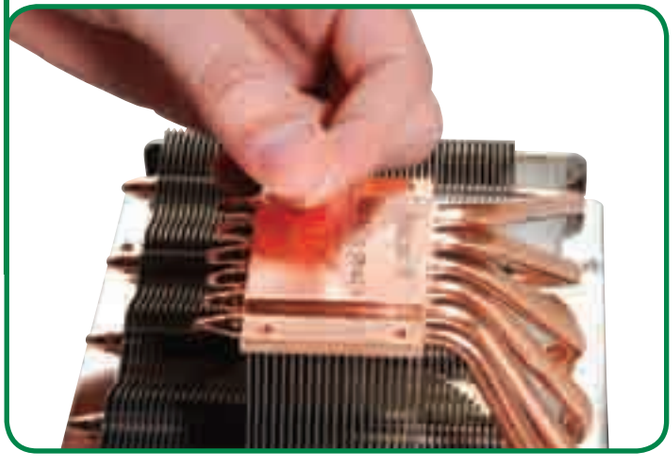
ШАГ 1

Мультиплатформенные решения оснащаются набором креплений, которые позволяют установить кулер на любой популярный сокет. Сегодня разъемов всего два. Это LGA775 для процессоров Intel и Socket AM2+ для процессоров AMD. Мы будем устанавливать Cooler Master GeminII на процессор Intel Phenom с участием системной платы MSI P7N2 Diamond. Итак, извлекаем содержимое упаковки и приступаем к установке.



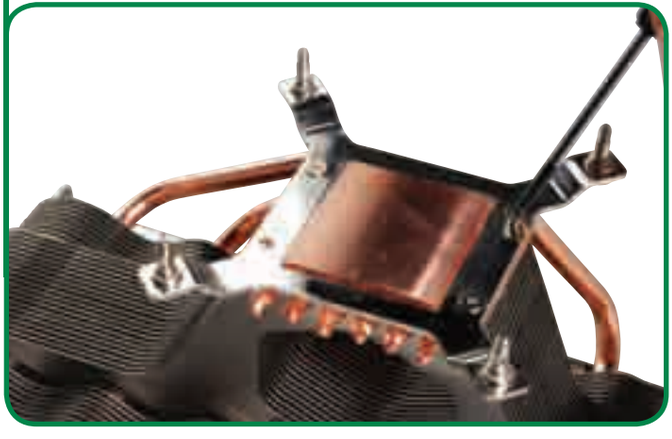
ШАГ 2

Подошва нового кулера покрыта специальной наклейкой, чтобы поверхность не поцарапалась и не загрязнилась. Если кулер уже использовался, тщательно протрите поверхность мягкой тряпкой или губкой и уберите остатки старой, ссохшейся термопасты. Для установки на LGA775 нашего охладителя нам потребуется решетка с четырьмя симметричными отверстиями.



ШАГ 3

Решетка прикручивается четырьмя болтами и устанавливается так, как показано на фотографии. Не гнушайтесь использовать инструкцию по установке во избежание лишних проблем. Важно помнить, что каждый винт вкручивается на одинаковое количество оборотов. Один оборот – круговое движение кисти. Сначала вкручиваем два винта по диагонали, затем остальные два.



ШАГ 4

В случае с Cooler Master GeminII в наборе прилагаются резиновые шайбы с клеящейся поверхностью. Они предназначены для того, чтобы не повредить плату при плотной фиксации. В комплекте шайб ровно восемь. Четыре из них приклеиваем с обратной стороны платы, еще четыре надеваем на винты – там же, но с лицевой стороны. Предварительно нужно отклеить защитную пленку с липкой стороны.

КАК БЫТЬ С SOCKET AM2?

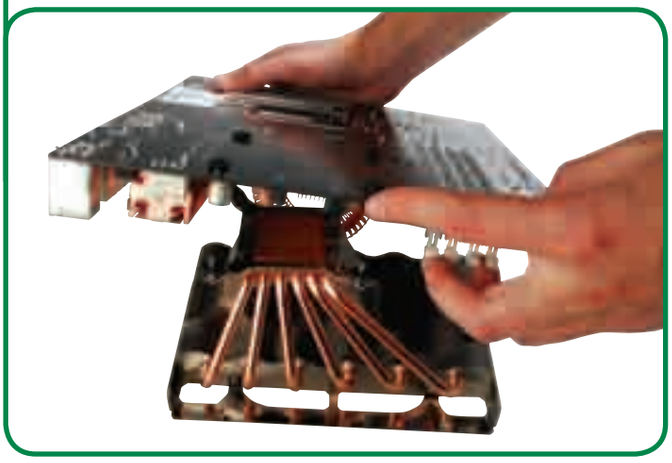
Как говорилось ранее, с любым современным кулером поставляется два набора крепежей. Мы использовали решетку с четырьмя отверстиями и резиновые шайбы. В то же самое время для установки охладителя на процессоры марки AMD потребуется крепежная пластина с двумя дырками. Перед выполнением процедуры потребуется снять специальную пластиковую платформу для штатного кулера (она есть на всех платах с Socket AM2), зафиксировать на подложку альтернативную решетку и, аналогично представленному статье методу, произвести монтаж радиаторной части.

ШАГ 5

Зафиксировав процессор в разъеме с помощью специальной ножки на крепежном элементе сокета, также очищаем поверхность ЦП, если тот уже использовался. Удалив инородные элементы с крышки процессора, наносим четко по центру небольшое количество термопасты. Размазывать по поверхности ее не нужно – за вас это сделает так, как это необходимо, контактирующая подложка кулера. Не переборщите с термопастой, иначе излишки окажутся на самой материнской плате.

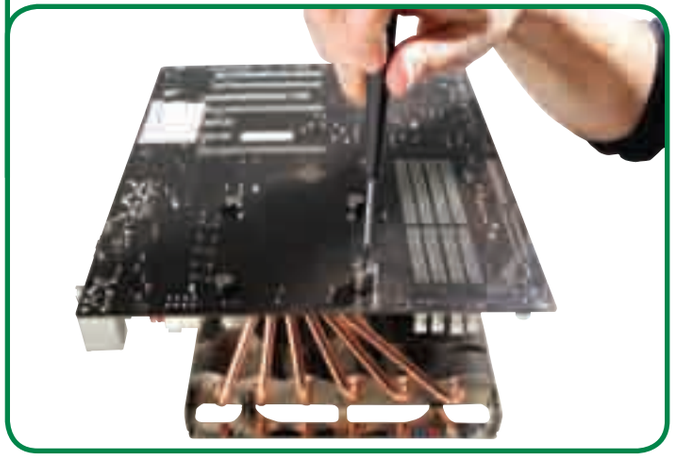
ШАГ 6

Заранее следует представить, как именно будет расположен кулер на материнской плате. Теперь, положив кулер вверх ногами на жесткую поверхность (стол или твердый пол вполне подойдут), аккуратно продеваем винты на решетке кулера в пазы на системной плате. Помните, что фиксация охладителя на процессоре производится в первую очередь, так что не стоит устанавливать какие-то платы расширения перед монтажом охладителя. Они будут только мешать.



ШАГ 7

Придерживая одной рукой плату и убедившись, что поверхность кулера плотно прилегает к процессору, приступаем к заключительной части. Убедившись, что все шайбы на месте и ни одна не отвалилась, навинчиваем гайки по диагонали с одинаковым количеством оборотов. Для этого в комплекте предусмотрена специальная крышечка с разметкой под крестовую или плоскую отвертку.



ШАГ 8

Не стоит сразу же монтировать плату в корпус. Установите память, видеокарту, клавиатуру и подключите монитор. Зажмите клавишу Del – система запустит BIOS. Здесь необходимо найти подменю, отвечающее за температурный контроль и скорости вентиляторов. В течение 5-6 минут наблюдаем, как нагревается кулер. Если температура невысока – собираем компьютер в корпус.

ТЕКСТ: ОЛЕГ КОЛЕНЧЕНКО

Системная логика Intel Eaglelake

ВСТРОЕННАЯ ГРАФИКА

Как ты уже мог прочитать, во всех чипсетах с литерами G и Q в названии встроят графическое ядро семейства Intel GMA 4500. Следует отметить, что будет существовать несколько видов графических систем: GMA X4500HD, GMA X4500 и GMA 4500. Все без исключения модели поддерживают DirectX10, Shader Model 4.0, интерфейсов DVI, HDMI и DisplayPort. Ускорение декодирования видеоформата HD DVD и Blu-Ray осуществляется на аппаратном уровне.

РЕКОРДЫ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ

Как уже было сказано, Intel X48 не имеет принципиальных отличий от флагмана прошлой линейки X38. Несмотря на это, разгонный потенциал у материнских плат, построенных на базе новинки, увеличился. Сие доказывает тот факт, что оверклокеры достигают пиковой производительности, используя именно X48. Установке рекордов также способствует поддержка CrossFireX, которая позволяет объединять до четырех видеокарт в общей системе.

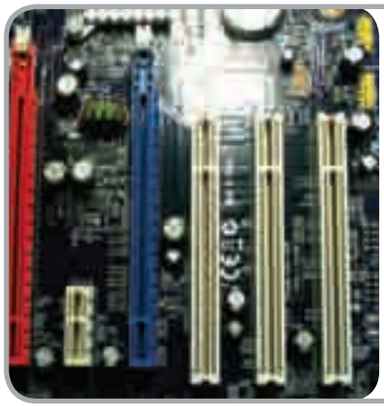
В начале сего года компания Intel обновила модельный ряд своих процессоров. Вслед за процессорами пришел черед системной логики. Новая линейка получила название Intel Eaglelake. Она официально поддерживает новые 45-нанометровые процессоры Intel Penryn. Основу линейки составляют чипсеты X48, P45, Q43, Q41, G45, G43 и G41. Флагман, Intel X48, не несет в себе каких-либо кардинальных изменений в сравнении с X38. Новинка поддерживает шину 1600 МГц, DDR3-память с частотами 800/1066/1333/1600 МГц с расширениями XMP (X38 официально поддерживал лишь 800/1066/1333 МГц), интерфейс PCI Express 2.0. Возможно построение системы с двумя видеокартами. При этом каждый из слотов PCI Express планирует использовать по 16 линий. Вместе с X48 будет функционировать южный мост семейства ICH9. Основной его характеристикой является возможность работы 12 портов USB 2.0, шести портов SATAII. Также ICH9 может обеспечить функционирование шести разъемов PCI Express x1 и поддержку интерфейса eSATA.

Чипсеты P45 и G45 нацелены на средний сегмент рынка. Они поддерживают как DDR2-память с частотой до 800 МГц, так и DDR3-память с частотой до 1333 МГц. Максимальный ее объем, который можно установить в материнские платы на базе данных чипсетов, составляет 16 Гбайт. Также поддерживается шина с частотой до 1333 МГц. Основным различием между P и G является наличие интегрированной графики у G45 – Intel GMA X4500. В связи с этим G45 обеспечивает работу лишь одного разъема PCI-Express, используя 16 линий. P45, в свою очередь, реализует CrossFire. В этом случае каждый из разъемов будет работать в режиме x8. Если же используется одна видеокарточка, то PCI Express функционирует в режиме x16.

Более доступными станут чипсеты G43 и G41, которые обретут поддержку шины 1333 МГц. Как видно из названия, их оснастят встроенной графической системой. G43 получит ядро GMA X4500, а G41 – ядро GMA 4500. Сами чипсеты смогут работать с DDR2-памятью (частота до 800 МГц) и DDR3-памятью (частота до 1333 МГц). Максимальный объем достигнет отметки 8 Гбайт. G43 обладает поддержкой интерфейса PCI Express 2.0, в то время как G41 довольствуется лишь версией 1.0.

Материнские платы на базе чипсетов Q45 и Q43 предложат корпоративным пользователям и офисным клеркам. В компьютеры с Q45 и Q43 поместится до 16 Гбайт DDR2-800-памяти либо DDR3-1333-памяти. Также они обеспечат работу одной видеокарты с интерфейсом PCI Express 2.0 в режиме x16. Чипсеты обзаведутся встроенным графическим ядром Intel GMA 4500.

Со всеми вышеперечисленными чипсетами будет работать новый южный мост семейства ICH10. В очередной инкарнации инженеры отказались от устаревших портов COM, LPT и PS/2. Теперь поддерживаются шесть портов SATAII, интерфейс eSATA. Также ICH10 обладает возможностью построения RAID-массивов: 0, 1, 5 и 10. Наконец, новинка работает с AHCI, которая позволит в полной мере задействовать технологию NCQ. **PG**



ПРОБЛЕМЫ С PCI EXPRESS

Как стало известно, Intel пришлось перенести сроки анонса чипсета P45. В чем причины такого хода? У ревизии A1 чипсета наблюдались проблемы с работой интерфейса PCI Express. При установке видеокарты PCI Express переходил в режим работы x1, что понижало общую производительность системы. Intel довольно оперативно справилась с проблемами и объявила, что в продажу поступит чипсет ревизии A2 с устраненными неполадками. К слову, уже планируется выпуск ревизии A3, которая поднимет частоту графического ядра определенных моделей.

ТЕКСТ: КИРИЛЛ АВРОРИН

Разгон DDR2-памяти

Новый тип памяти DDR3 активно вытесняет с полок магазинов старые модули DDR2. Первым под нож прогресса попали экстремальные планки с частотами 1 ГГц и выше. Очевидно, что при заоблачной цене они явно не могут конкурировать с более скоростными и дешевыми DDR3. Теперь в продаже остались в основном планки среднего уровня – с частотой 800 МГц или рейтингом DDR2 PC6400. Неплохой выбор, ведь 2-гигабайтный модуль обойдется всего в тысячу рублей, а хороший разгон заставит его работать еще эффективнее.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР:	Intel Core 2 Duo E6850, разогнан до 3 ГГц
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:	ASUS P5K Platinum
ПАМЯТЬ:	Kingston PC2-6400 KVR800D2N5 – 800 МГц
	Kingston PC2-5300 KVR667D2N5/1G – 667 МГц
ВИДЕОКАРТА:	Chaintech GeForce 8800GT
ЖЕСТКИЙ ДИСК:	Western Digital 750 Гб
БП:	Hiper Type M 580 Вт
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:	Microsoft Windows XP Professional SP2
ДРАЙВЕР ДЛЯ ВИДЕОКАРТЫ:	Forceware 169.38

РЕЗУЛЬТАТЫ KINGSTON 667 МГЦ

	ДО	ПОСЛЕ
ЧАСТОТА:	667	745 МГц
ТАЙМИНГИ:	5-5-5-18	4-4-4-12
WINRAR:	1154	1247
PCMARK 2006 MEMORY:	6734	7139

РЕЗУЛЬТАТЫ KINGSTON 800 МГЦ

	ДО	ПОСЛЕ
ЧАСТОТА:	800	923 МГц
ТАЙМИНГИ:	5-5-5-18	4-4-4-12
WINRAR:	1189	1301
PCMARK 2006 MEMORY:	6890	7365

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

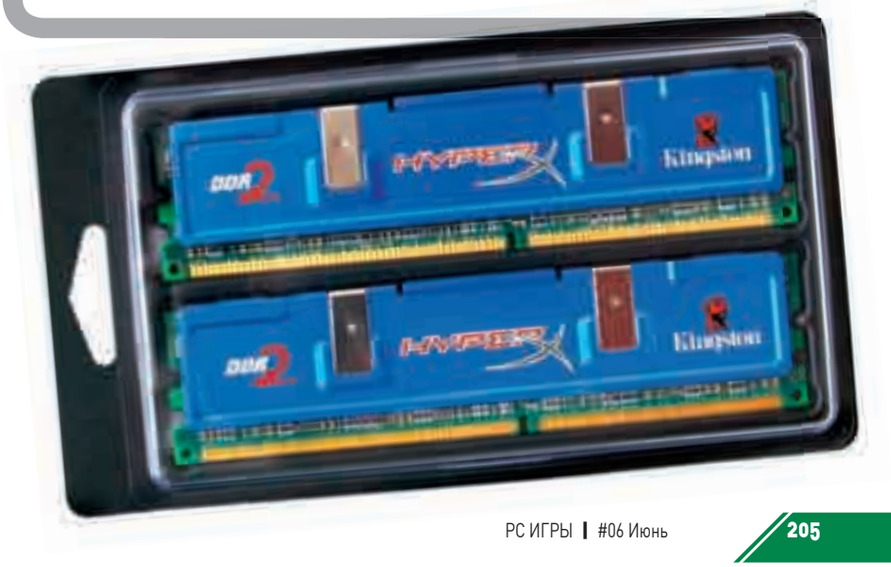
НАЗВАНИЕ:	Kingston PC-5300
МОДЕЛЬ:	KVR667D2N5/1G
ЦЕНА:	1200 руб.
ОБЪЕМ:	2x1024 Мб
КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ:	Два идентичных модуля в комплекте
ТАЙМИНГИ СТАНДАРТНЫЕ:	5-5-5-15 / 20-35-3-5-3-3 на 333 (667) МГц
	4-4-4-12 / 16-28-2-4-2-2 на 266 (533) МГц
	3-3-3-9 / 12-21-2-3-2-2 на 200 (400) МГц
НАПРЯЖЕНИЕ СТАНДАРТНОЕ:	1.8В

НАЗВАНИЕ:	Kingston PC-6400
МОДЕЛЬ:	KVR800D2N5
ЦЕНА:	1420 руб.
ОБЪЕМ:	2x1024 Мб
КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ:	Два идентичных модуля в комплекте
ТАЙМИНГИ СТАНДАРТНЫЕ:	5-5-5-18 / 23-42-3-6-3-3 на 400 (800) МГц
	4-4-4-12 / 16-28-2-4-2-2 на 266 (533) МГц
	3-3-3-9 / 12-21-2-3-2-2 на 200 (400) МГц
НАПРЯЖЕНИЕ СТАНДАРТНОЕ:	1.8В

Планки памяти устанавливались в материнскую плату для работы в двухканальном режиме. Дополнительных систем охлаждения не использовалось. Сам процессор также был немного разогнан. В общем и целом мы сэмулировали среднестатический пользовательский ПК, достаточно мощный, но легкий разгон которого был бы вполне заметен на результатах тестов.

Мы взяли на тест два комплекта памяти Kingston. Подробные их характеристики приведены отдельно, здесь уточним лишь, что один сертифицирован для работы на частоте 667 МГц, а другой является более распространенной моделью с частотой 800 МГц. Разумеется, по производительности мы эти модули между собой не сравнивали, лишь оценивали потенциал разгона модулей. Первым делом выясняли максимальную потенциальную частоту работы памяти, увеличив напряжение со штатных 1.8 до 2.2 В. Это довольно много, но не критически. При достижении определенной частоты мы проводили стресс-тесты утилитами S&M, а также тестом нагрузки системы Everest Corporate Edition. Не забыли и про старый добрый Memtest. Если все тесты сообщали о стабильной работе и отсутствии ошибок, мы начинали занижать тайминги, насколько это возможно. Конечно, мы бы могли достичь и более впечатляющих показателей по снижению таймингов, но частота все же играет более значимую роль при разгоне. Впрочем, особенно завышать тайминги мы также не стали – это тоже не является показателем успешного оверклокинга. Если все эти этапы проходили удачно, мы запускали тестовые программы – встроенный в архиватор WinRAR бенчмарк, а также PCMark 2006, точнее, его комплекс тестирования памяти компьютера. На наш взгляд, этого вполне достаточно для объективного определения реальной пользы разгона.

Планка Kingston со штатной частотой 667 МГц стабильно заработала с таймингами 4-4-4-12 и частотой 745 МГц. В процентном соотношении результат составил 10.5% от номинала. Для недорогой памяти – вполне заметный, хоть и не рекордный, показатель. Не стоит забывать, что мы также занизили тайминги – хотя при штатных показателях частота явно бы превысила 750 МГц. Модули с номинальной частотой работы 800 МГц также показали себя довольно неплохо. Стандартные тайминги 5-5-5-18 были снижены до 4-4-4-12, на которых модуль заработал без ошибок. Максимальная частота, которой нам удалось достичь при этих показателях, составила 923 МГц. Все тесты прошли без ошибок, но надо заметить, что малейшая попытка повысить частоту неизменно приводила к ошибкам. Однако повторимся: при этих параметрах все испытания модули прошли на отлично. В процентном соотношении разгон составил 13.3%. Весьма неплохо, опять-таки с учетом более агрессивных таймингов. **PG**



ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Моддинг

Когда мы говорим о моддинге, мы подразумеваем превращение. При этом качество и уровень его зависят прежде всего от пользователя. И порой не стоит самому делать те вещи, которые заведомо получатся не очень хорошо. Но никто не запрещает тренироваться на кошках. Рано или поздно при желании можно достигнуть должного уровня мастерства.

$190

ТИП: двойного действия
МАТЕРИАЛ: никель
ДАВЛЕНИЕ: 1.36–2.72 атм
ПОДАЧА: 0.014–0.028 м³/мин

АЭРОГРАФ ЗВЕЗДА ПРОФЕССИОНАЛ

На территории нашей страны распространены модели аэрографов Paasche, Iwata, Harde & Steinbeck и Hansa. Для начинающих подойдут решения от российской компании «Звезда», которая специализируется на выпуске сборных пластиковых моделей военной техники. Существуют аэрографы двойного и одинарного действия. Аэрограф двойного действия отличается тем, что количество распыляемой краски у него плавно возрастает при нажатии на соответствующую педальку. Таким образом пользователь может контролировать толщину линий и насыщенность цвета во время нанесения краски. Это не всегда необходимо, но бывает очень полезно. Жидкость подается в воздушный поток сифоном или силой тяжести. Аэрограф с сифонной подачей втягивает краску через трубку от баллона снизу.

$5

МАТЕРИАЛ ДЛЯ ОБРАБОТКИ: металл, пластик, стекло, дерево, керамика, бетон и др.
ПИГМЕНТНЫЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ: акрил
СВОЙСТВА: свечение под воздействием ультрафиолетовых ламп
ТИПИЧНЫЙ ОБЪЕМ РЕЗЕРВУАРА: 20–100 мл

КРАСКА ФЛУОРЕСЦЕНТНАЯ

Раз уж речь пошла о покраске, то нельзя не сказать пару слов о расходных материалах. Для обработки корпуса и других комплектующих, в том числе сделанных из пластика, лучше всего подойдут акриловые краски. В продаже можно найти не только варианты разнообразных расцветок, но и материалы, обладающие весьма интересными свойствами. Например, флуоресцентные краски. Они светятся под воздействием ультрафиолетовых ламп и при должном подходе украсят систему. Совершенно не обязательно использовать аэрограф – красить можно и обыкновенной кисточкой. Если материалы не сомнительного качества, то они не принесут вреда здоровью. Они водостойкие и могут разбавляться как водой, так и другими акриловыми связующими. По составу и внешнему виду краска напоминает гуашь.

РАЗЪЕМЫ PATA (MOLEX): 5
РАЗЪЕМЫ SATA: 4
РАЗЪЕМЫ PCI-E: 2
РАЗМЕРЫ: 15 x 18.3 x 8.6 см
ВЕС НЕТТО: 3.4 кг

$5

ANTEC PHANTOM 500

Производители блоков питания постоянно выпускают новые модели – все мощнее и мощнее. При этом пользователю, если в его компьютере не используется тандем из пары сверхпроизводительных решений, топовые решения с параметрами выше 1 кВт и вовсе не нужны. Если планируется собрать скромную рабочую машину или просто модернизировать старую, то 500 Вт хватит с лихвой. Сегодня в ассортименте некоторых производителей есть модели semi-fanless. Это блоки, вентилятор в которых включается только при некоторой заметной нагрузке (или, вернее, при заметном росте температуры внутри блока). В Antec Phantom 500 нагнетатель включается после нагрузки более 300 Вт. В остальное время его попросту не слышно. Панели его корпуса играют роль радиаторов. Большое количество металлических пластин предусмотрено и внутри.

РАЗМЕРЫ МЕДНОГО ОСНОВАНИЯ: 121 x 119 x 7.5 мм
РАЗМЕРЫ АКРИЛОВОЙ КРЫШКИ: 122 x 120 x 8 мм
БОЛТЫ: 4 x G1/4
ВЕС: 700 г

$185

EKWATERBLOCKS EK-FCR600

Чаще всего модификациям подвергаются видеокарты среднего уровня. В попытке выжать из них последние крохи производительности пользователи идут на различные ухищрения. Видеокарта AMD Radeon HD2900 XT показывает по сегодняшним меркам не лучший результат, да и система охлаждения оставляет желать лучшего. Оверклокеры да и любители тишины оценят пользу водоблока EKwaterblocks EK-FCR600, предназначенного специально для этой карты. Разгоном можно достичь приличных высот по FPS, а бесшумная «водянка» обеспечит достойный уровень тишины. Основание выполнено из электролитической меди, верхняя крышка – из качественного красного флуоресцентного акрила. При желании можно приобрести варианты с прозрачной или черной крышкой.

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Каждую неделю снижаются цены на комплектующие и появляются интересные новинки. Следует обратить внимание, что спецификации конфигураций могут измениться до неузнаваемости. Учтем также, что рубрика готовится за месяц до выхода издания в продажу. Точная дата составления указана снизу.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E8500 (3.16 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$341
Материнская плата: GigaByte GA-X48T-DQ6 rev1.1 (X48, 4 DDR-III, CrossFire, 24+4(8) pin)	$341
Оперативная память: Kingstone 2*1 Гбайт DDR-III PC-14400 8-8-8-24-1T (KHX14400D3K2/2G)	$399
Видеосистема: Sapphire HD3870X2 1 Гбайт GDDR3	$459
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda ES.2 500 Гбайт SATA-II (3500320NS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$246
CD-привод: LITE-ON DH-401S SATA	$148
Звук: Creative X-Fi XtremeAudio PCI-Ex1	$76
Итого:	$2010

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	16105
3DMark'05, Default Settings	21340
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	115
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	133

Ощутимо снизилась стоимость. Изменений же в самой конфигурации немного. Прежде всего это процессор с увеличенной тактовой частотой, видеокарта Sapphire HD3870X2, новая платформа на X48, более шустрая память и инновационная звуковая карточка для PCI-Ex1.

AMD

Процессор: AMD Phenom X4 9850 BOX Black Edition (2.5 ГГц, 4000 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$315
Материнская плата: ASUS M3A32-MVP Deluxe (AMD 790FX, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	$219
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-9600 5-5-5-18 (OCZ2FX12002GK)	$160
Видеосистема: Sapphire HD3870X2 1 Гбайт GDDR3	$459
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda ES.2 500 Гбайт SATA-II (3500320NS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$246
CD-привод: LITE-ON DH-401S SATA	$148
Звук: Creative X-Fi Xtreme Gamer Fatality	$148
Итого:	$1695

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	15357
3DMark'05, Default Settings	20321
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	104
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	130

Самый быстрый компьютер AMD намного дешевле Intel. У платформы AM2+ масса достоинств, а процессор AMD Phenom X4 9850 избавился от ошибки TLB. Энтузиасты также могут докупить вторую видеокарту.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E8400 (3 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$249
Материнская плата: GigaByte GA-P35-DS3P (P35, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$144
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-9600 5-5-5-18 (OCZ2FX12002GK)	$160
Видеосистема: Palit GeForce 8800 GT 512 Мбайт GDDR3	$200
Дисковая подсистема: Seagate Seagate Barracuda ES.2 500 Гбайт SATA-II (3500320NS) 7200 об/мин	$123
CD-привод: LITE-ON LH-20A1H SATA 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$33
Звук: Creative XtremeAudio	$53
Итого:	$962

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	12531
3DMark'05, Default Settings	18103
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	80
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	87

В среднем сегменте нововведений также маловато. Следует отметить только процессор Intel Core 2 Duo E8400, который прибавил прыти этому компьютеру. В остальном все изменения привели лишь к небольшому снижению цены.

AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 6400+ (3.2 ГГц, 1000 МГц FSB, 2x 1 Мбайт L2, ядро Windsor, Socket AM2)	$180
Материнская плата: GigaByte GA-MA790X-DS4 (AMD 790X, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$146
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-8800 5-6-6-15 (OCZ2G11002GK)	$85
Видеосистема: Sapphire RADEON HD3870 Ultimate 512 Мбайт GDDR4	$228
Дисковая подсистема: Seagate Seagate Barracuda ES.2 500 Гбайт SATA-II (3500320NS) 7200 об/мин	$123
CD-привод: LITE-ON LH-20A1H SATA 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$33
Звук: Creative XtremeAudio	$53
Итого:	$848

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	10815
3DMark'05, Default Settings	16667
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	77
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	86

Дабы избежать проблем с ошибкой TLB (хотя ее появление и маловероятно!), в среднюю конфигурацию решено было поставить AMD Athlon 64 X2 6400+. В будущем пользователю не составит никаких проблем заменить этот «камень» на более современный.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6550 (2.33 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 2 Мбайт L2, ядро Conroe, LGA775)	$176
Материнская плата: EliteGroup P35T-A (P35, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$85
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-8800 5-6-6-15 (OCZ2G11002GK)	$85
Видеосистема: Leadtek PX8800GT-Fan 256 Мбайт GDDR3	$177
Дисковая подсистема: Western Digital 500 Гбайт (5000AAKS) 16 Мбайт 7200 об/мин	$92
CD-привод: LITE-ON LH-20A1L SATA 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 8)x/6x/16x&48x/24x/48x	$26
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$666

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	9891
3DMark'05, Default Settings	15917
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	67
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	79

Адский сатана! По-другому этот компьютер назвать сложно – посмотри только на его стоимость. За эти деньги ты получишь вполне современный и производительный компьютер. Оверклокеры могут даже попытаться разогнать эту конфигурацию. Благо быстрая память позволяет это сделать.

AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 6000+ (3 ГГц, 1000 МГц FSB, 2x 1 Мбайт L2, ядро Windsor, Socket AM2)	$135
Материнская плата: EliteGroup A740GM-M rev1.0A (AMD 740G, 2 DDR-II, 24+4 pin)	$60
Оперативная память: Kingmax 2*1 Гбайт DDR-II PC-6400	$45
Видеосистема: ATI Radeon HD 3850 256 Мбайт GDDR3	$159
Дисковая подсистема: Western Digital 500 Гбайт (5000AAKS) 16 Мбайт 7200 об/мин	$92
CD-привод: LITE-ON LH-20A1L SATA 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 8)x/6x/16x&48x/24x/48x	$26
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$542

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	5975
3DMark'05, Default Settings	12789
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	40
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	50

Рекордно низкая цена за вполне современный игровой компьютер. Тут нет поддержки RAID или CrossFire, зато в этот компьютер можно установить все новейшие комплектующие – мощную видеокарту и AMD Phenom в их числе.

Все цены указаны по состоянию на 13 мая 2008 года

Рубрику подготовил: Андрей «Q-Tuzoff» Теодорович

CHEATS

TUROK

Открывай файл TurokInput.ini в директории \ ouchstone\Turok\TurokGame\Config\. Ищи строчку [Engine.Console]. Меняй параметр ConsoleKey=None на ConsoleKey=Tab. Вызови в игре консоль нажатием Tab:
god – режим бога;
fly – режим полета;
walk – отключить режим полета;
allammo – полный боезапас;
allweapons – все оружие;
loaded – все оружие, патроны и 100 единиц адреналина.

Пара чисто геймплейных советов:
1. С ножом в руке Турок передвигается быстрее обычного, словно боец Counter-Strike.
2. В режиме Story ты можешь прятаться от врагов в высокой траве – надо лишь присесть. Неприятель заметит тебя только в том случае, если будет неотрывно смотреть в твою сторону несколько секунд или услышит звуки выстрелов. Кроме того, противник всегда видит напарников Турока.

IMPERIUM ROMANUM

Вводи во время игры следующие коды:
chfreebuild – бесплатное строительство;
chnofire – отключить пожары;
chnoplague – отключить эпидемии чумы;
chnoriots – отключить мятежи;
chgivemeall – +1000 единиц каждого ресурса;
chstopfire – остановить пожар;
chstartfire – пожар;
chstartplague – эпидемия чумы;
chcureall – вылечить всех;
chnofood – еда больше не производится;
chnomorale – мораль больше не производится;
chnomaterials – материалы больше не производятся;
challhistory – открыть History Timeline;
chnobarbarian – варвары больше не беспокоят;
chstartbarbarian – начать атаку варваров;
chstopbarbarian – остановить атаку варваров;
chnocrime – избавить город от преступности;
chstartriot – начать мятеж;
chstopriot – остановить мятеж;
chwin – выиграть сценарий.

ДЖЕК КЕЙН

Выполни указанные условия в каждой главе, чтобы открыть статуэтку для восковых работ.
Глава 2 – собери три чайные коробки и поставь их на остальные.
Глава 3 – собери пять морских звезд, прихвати вещмешок Джека и топай в седьмой номер отеля.
Глава 4 – сними с Панду три обвинения.
Глава 6 – подлатай лодку при помощи молотка и кисти, разрежь семь тыкв.
Глава 8 – собери три чаши и поставь их на пьедесталы.
Глава 9 – найди Major Bug и передай его британской страже.
Глава 12 – собери указатель.

Исторический режим
Открой пять любых бонусных материалов. Станет доступен «исторический режим» – обычные цвета заменятся оттенками сепии.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2

Открывай консоль, вводи пароли и получай отличные пушки:
cheatcode 3311xbxby11y – TAR21 assault rifle
cheatcode 1y3a4x2b442x – M468 assault rifle

Бонус для ветеранов
Уже в самом начале игры ты можешь получить 2500 очков опыта, защитную маску и шлем. Нужно лишь подгрузить сохраненку от первой части (строго Elite rank).

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Бессмертие
Запусти игру с параметром –devmode (проще всего дописать параметр в «свойствах» ярлыка игры на рабочем столе – в строчке с путем к exe-файлу). Во время игры нажми ~ (тильда) и напечатай god, чтобы стать неуязвимым.

Бонусный контент
Выбери в опциях пункт Extras, затем Bonus Content. Вводи:
sp-street – уровень Urban Combat для одиночной игры;
sp-village – уровень Village Assault для одиночной игры.

ASSASSIN'S CREED

Быстрые допросы
Когда ты отвел цель в безопасную зону для допроса, первым делом ударь пленника, затем жми grab (захват), чтобы облегчить себе дело. Достаточно произвести всего два захвата. Ближе к концу игры противники, правда, будут все несговорчивей – потребуется аж четыре захвата.

Открывая двери
Когда пойдешь в койку, выходя из Memory Block 2, обрати внимание на то, что дверь нашего отсека открыта. Жми любую кнопку, дабы получить Desmond notes в качестве кода. Он позволит тебе отпереть дверь спальни. Теперь ты волен выходить за пределы своей комнатушки в любое время. Не забудь поднять несколько предметов, чтобы открыть код Lucy.

Код Lucy
Открыв спальню, не забудь подобрать пароль Люси. Также ты можешь покопаться в ее электронной почте, чтобы раскрыть некоторые сюжетные подробности. Когда закончишь все дела в последнем Memory Block, покинь комнату и подойди к компьютеру. В Deleted Items находится любопытное послание – крик о помощи:
WondEr Why It is everyone Laughs at you?
i'll Let you guess.
let's just say she's proBably gEtTing it bigger and better from someone else tHat isn't you.
how can you hope to compEte?
REst asSured there are sOme gOod ways.
click the liNk to see!
Если опустить все строчные буквы и оставить только прописные, получится следующее:
WE WILL BE THERE SOON
Что ж, мы и не сомневались!

Секретные послания
После расправы над Al Muaiam и возвращения в реальный мир прослушай диалог о плане убийства Альтаира. Включи Eagle Vision и посмотри на пол – увидишь ряды букв. Ты должен посмотреть в сторону возле главной двери:

M	O	R	Y	M	N	O	E	S
E	N	C	E	O	L	C	H	T
H	O	N	B	T	L	O	T	C
T	D	E	O	S	A	T	O	A
P	E	D	S	N	L	S	T	F
L	D	D	U	O	O	E	T	E
E	A	I	E	I	R	I	N	T
H	S	H	K	T	T	K	E	R
T	U	A	A	A	N	S	S	A

Расшифровывай эту абракадабру снизу-вверх, начиная с нижнего правого угла. Получится:
ARTEFACTS SENT TO THE SKIES TO CONTROL ALL NATIONS TO MAKE US OBEY A HIDDEN CRUSADE DO NOT HELP THEM

Камео «Трансформеров»
Отправляйся в крайнюю юго-западную точку в бедном районе Дамаскуса. Обрати внимание на здание с подозрительным выступом в стене – забирайся на него. Ты увидишь, что он выглядит точь-в-точь как G1 Optimus Prime в режиме vehicle.

Как облегчить себе жизнь
Если хочешь пройти игру быстрее и без напрягов, держись этого алгоритма:
1. Посети гильдию ассассинов.
2. Исследуй город, посетив все точки обзора.
3. Спаси всех жителей от бандитов. Тебе понадобится их помощь после выполнения «заказа».
4. Выполни все задания информантов, чтобы получить необходимые данные.
5. Пройди все миссии на воровство (в гильдии).
6. Выполнив предыдущие пункты, возвращайся в гильдию ассассинов и бери «заказ».

LOST: VIA DOMUS

Сам себе электрик
Не обязательно выменивать у NPC новые пробки для решения соответствующих головоломок. Успешно завершив первую, вернись к микросхеме и просто выкрути пробки. Пригодятся в будущем.

PENUMBRA: BLACK PLAGUE

Бонусный контент
Пройди игру, собрав все 10 секретных артефактов, чтобы получить пароль xor451.
Запусти файл super_secret.exe в директории игры и введи только что полученный код. Получите-распишитесь, бонусные материалы: концепт-арты, обои для рабочего стола, видеоролики.

Космическая стрелялка
Во время игры открой компьютер Свэнсона, запусти файл schmup.exe. Набери xor451, чтобы включить миленькую аркаду – космическую стрелялку.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5: ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ

Инопланетный гость
Разработчиков пятых «героев» хлебом не корми – дай только в игру очередного «неформатного» юнита приткнуть. В оригинальной HoMM5 мы видели танк из «Блицкрига», а в «Повелителях Орды» есть самый настоящий НЛО! Точнее, маленький зеленый человечек на летающей тарелке. На панели интерфейса он отображается как позеленевший черт из фракции Хаоса. Несмотря на первый уровень, у инопланетного гостя весьма приличные характеристики. Хочешь испробовать его в деле? Пожалуйста – нужно лишь использовать специальное заклинание Зехира «Призыв к оружию», которое призывает громовержцев за золото и ресурсы в начале каждой недели. Соглашайся на покупку подкреплений несколько раз, и в конце концов вместе с громовержцами прилетит секретный юнит.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Убью голыми руками!
Чтобы добраться до этой пасхалки, первым делом нужно ввести код на все оружие.
В опциях игры активируй консоль. Жми тильду (~) и печатай seta thereisacow «1337» (с кавычками!). Затем набери spdevmap bog_a. Отлично, режим читов активирован. Получаем полную амуницию и боезапас благодаря команде give all. Обрати внимание, что помимо обычных стволов также появилось «Оружие по умолчанию» (так и называется). Выбери его, и герой будет сражаться с противниками, что называется, голыми руками! М-да, сила мысли воистину творит чудеса!..

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!

Принято считать, что летом жизнь в игровой индустрии замирает. Нескольким часам сидения возле компьютера в душной комнате потенциальный покупатель предпочитает какое-нибудь другое развлечение, учащиеся уходят на каникулы, а те, кто постарше, – в отпуска. Поэтому издательства не спешат отправлять на заводы мастер-диски, приберегая их до более успешной с финансовой точки зрения осени. Большие начальники искренне надеются, что перед рождественскими праздниками продукт компании N купит куда больше людей, чем в жаркие деньки. Хотя практика показывает, что из-за обилия релизов многие игры не выдерживают жесточайшей конкуренции и надолго оседают на полках магазинов. Но факт остается фактом: по сравнению с весной число релизов летом сокращается. Но от этого по-настоящему классных творений не становится меньше. Operation Flashpoint: Cold War Crisis, Neverwinter Nights, Deus Ex, Diablo 2 и Syberia появились именно в июне. Зашкаливающая за 30 градусов в тени температура не помешала миллионам геймеров надолго прилипнуть к экранам мониторов. Выбрать из пяти неоспоримых хитов какой-то один было очень трудно. Все они достойны трехполосных статей. Пришлось действовать по принципу «ни вашим, ни нашим» и искать другого кандидата. Решение родилось довольно быстро: почему бы не похулиганить и не вспомнить один из самых отвязных шутеров от первого лица – Kingpin: Life of Crime?

Борис Соколов,
ведущий рубрики

KINGPIN: LIFE OF CRIME

GANGSTA'S PARADISE

СТРАХ И НЕНАВИСТЬ

Этот безымянный американский город затерялся во времени и пространстве. Внешне он напоминает смесь из Чикаго 30-х годов, цветных гетто современного Лос-Анджелеса и Sin City Фрэнка Миллера. Его нет ни на одной карте. Если сюда и отправляли исследователей-топографов, то они наверняка гниют в какой-нибудь сточной канаве с пробитыми головами. Неподалеку слышен вой сирен, но ни одна полицейская машина не рискует заезжать в эти края – копы дорожат своей шкурой. Местная жизнь похожа на кромешный кошмар: закопченные дымом из заводских труб облака не пропускают солнечных лучей, поэтому на улицах всегда царит мрак; на липком от грязи асфальте валяются стреляные гильзы, пустые бутылки и бомжи; мусорки превращены в эдакие вечные огни; повсюду снуют прожорливые крысы, то и дело кусающие людей за ноги. Здесь без малейшего зазрения совести готовы убить человека за тройку-пятерку долларов в его карманах. Каждый держит за пазухой какое-нибудь оружие. Даже у проституток на всякий пожарный случай припрятан обрезок трубы. Только прислонившиеся к стенам алкаши-пацифисты, словно утратившие веру в бога священники, спокойно взирают на этот ужасный мир залитыми паленым виски глазами. Им уже ничего не нужно от этой жизни, все остальные жаждут денег и власти.

Один из бандитов чем-то не угодил местному кингпину. Кстати, в США кингпином называют центральную кеглю в боулинге, но второе значение у этого слова – главарь преступной группировки. Двое «быков» ослушались «пахана» и, вместо того чтобы пустить своей жертве пулю в лоб, ограничились жестокими побоями. Это была их самая главная ошибка в жизни. Униженный, но не побежденный герой поклялся поквитаться с обидчиками. Вооружившись валяющимся на помойке куском ржавой трубы, он отправился обшаривать близлежащие улицы.

ЖАНРОВЫЙ ВИНЕГРЕТ

Kingpin: Life of Crime нельзя назвать стопроцентным шутером от первого лица. В игре немало вкраплений адвенчуры и ролевки. Безумный мир населен различными персонажами: кто-то без лишних слов открывает прицельный огонь, даже если ты спрятал оружие, кто-то не прочь перекинуться парой-тройкой фраз. Доступно три стиля общения: агрессивный, нейтральный и дружелюбный. В первом случае собеседники начинают поливать друг друга отборными ругательствами. Мужчины и женщины матерятся ничуть не хуже, чем сержант-инструктор в фильме «Цельнометаллическая оболочка»

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Interplay Productions
РАЗРАБОТЧИК
Xatrix Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
30 июня 1999 года

Стэнли Кубрика (Stanley Kubrick). «Заткнись, ублюдок» и «засунь это себе в темное и глубокое место, куда не заглядывает даже солнце» – самые культурные выражения в игре. Рано или поздно перепалка заканчивается смертельной схваткой, победитель которой получает оружие и деньги поверженного противника.

Нейтральный вариант не приносит никакой пользы – собеседники попросту обмениваются ничего не значащими фразами. Если ты настроен дружелюбно, то есть шанс получить ценную информацию. Так, на первом уровне валяющийся на полу пьянчужка бормочет про набитый деньгами сейф на складе. Если поделиться с ним выпивкой, то он скажет секретную комбинацию. В доке убитый горем отец станет твоим верным телохранителем, после того как ты принесешь останки его дочери. Барменша в районе сталелитейного завода даст ключ от закрытого кабинета, если ты разыщешь ее пропавшего брата.

КРОВАВЫЕ ДЕНЬГИ

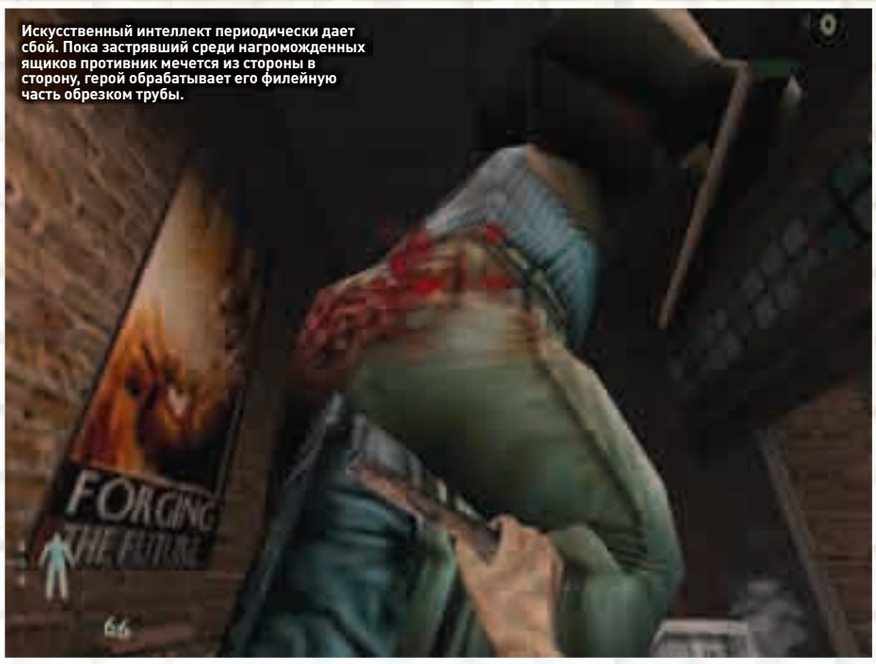
В игре действует предельно простое правило: чем больше ты убил людей, тем лучше у тебя обстоят дела с финансами. Не важно, кто твои жертвы: греющаяся возле костра проститутка, стоящие около лестницы мужчина и женщина, охранники возле склада или обитатели канализаций – деньги не пахнут. На уровне The Super можно забрать бакс даже у застреленной бойцовской собаки. Интересно, где у нее лежала эта купюра, уж не под хвостом ли?

Поборникам высоких моральных принципов в Kingpin: Life of Crime делать нечего. Если они не будут проверять карманы покойников, то попросту не смогут нанять к себе на службу помощников, расплатиться за вход в бар с вышибалой, купить в оружейном магазине новый ствол, боеприпасы, аптечки, броню или какой-нибудь полезный прибамбас к уже имеющейся пушке.

САМ СЕБЕ ХОЗЯИН

Разработчики постарались создать иллюзию полной свободы действий. Толстяк в просаленной майке-алкашке продает тебе монтировку за доллар и тут же бросается наутек. Кто-то оставит все как есть, а кто-то догонит продавца, размозжит ему череп его же товаром и заберет деньги обратно. Свою первую «волыну» можно добыть различными способами. Один игрок нападет на стрелка со спины и превратит его в отбивную, другой купит пистолет в оружейном магазине, а третий выменяет его на украденную со склада катушку электропровода. В метро двое здоровяков станут твоими подельниками, если ты спустишься в сеть тоннелей и прикончишь трех человек монтировкой. Впрочем, никто не запрещает тебе схитрить и использовать пистолет с глушителем.

Порой кажется, что ты волен делать все, что душе угодно. На самом деле основные события четко спланированы разработчиками. Чтобы не нарушить хрупкий баланс игры, на первых уровнях владелец оружейного магазина отказывается продавать мощные стволы. К заветной цели всегда ведет одна дорога, вдоль которой дизайнеры заботливо расставили большое количество противников. Пока ты не выполнишь ключевое задание, дверь с проходом на следующий этап будет за-



Искусственный интеллект периодически дает сбой. Пока застрявший среди нагромождения ящиков противник мечется из стороны в сторону, герой обрабатывает его филейную часть обрезком трубы.

Здесь без малейшего зазрения совести готовы убить человека за тройку-пятерку долларов в его карманах.

Сколько ни стреляй из мощного автомата в упор, главная помощница кингпина все равно улетит с поля боя на вертолете.

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Когда я только-только начал игру, вышел на «проспект» и решил пообщаться с простым народом, то неким бомжем с пропитой мордой и таким же голосом был тут же послан в пешее путешествие с сексуальным уклоном. Пришлось грохнуть гада. Правда, впредь я так не поступал, так как таким образом мило разговаривают абсолютно все персонажи игры. И как содержание душещипательных бесед, так и игра актеров, озвучивающих бандюков, находятся на высочайшем уровне, идеально вписываясь в общую атмосферу Kingpin: Life of Crime.

«Страна игр» №15 (48) 1999, оценка 8.5 из 10

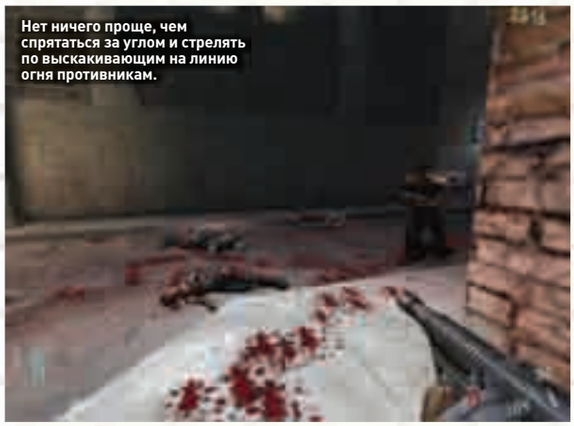
МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

За найденные в случайно расположенных сейфах или собранные с мертвых парней деньги вы можете не только купить оружие и боеприпасы, но и нанять к себе до двух вооруженных мужчин (или женщин). После нажатия на несколько клавиш подельники следуют за вами и помогают убивать обитающих на уровне врагов. Если у вас мало здоровья, вы можете разместить парочку позади себя, привлечь внимание плохих парней выстрелами из пистолета и вывести их на засаду одного за другим. Некоторые персонажи могут взорвать сейф или оказать какую-нибудь другую полезную услугу.

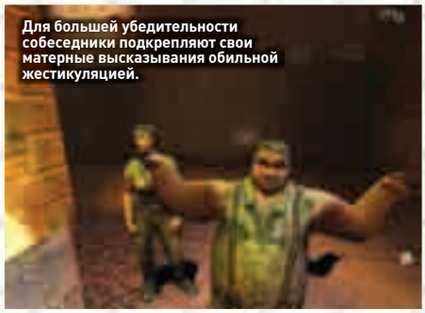
Сайт IGN, оценка 83 из 100

РИТМЫ БАНДИТСКИХ УЛИЦ

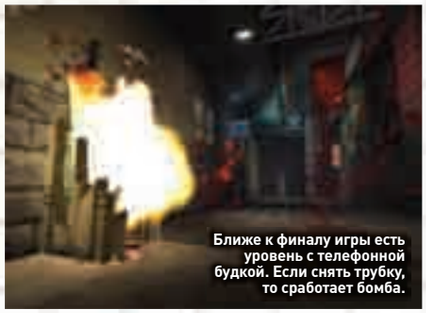
Саундтрек к Kingpin: Life of Crime написала американская группа Cypress Hill. После общения с разработчиками рэперы пришли к выводу, что громкие речитативы на несколько голосов будут плохо соотноситься со стилем игры, и ограничились сочинением ненавязчивых ритмов. Музыканты с удовольствием помогли сценаристам Xatrix Entertainment в написании диалогов и озвучивании персонажей. Все члены Cypress Hill выросли в бедных латинских кварталах Лос-Анджелеса и не понаслышке знают, как общаются между собой разношерстные уголовники.



Нет ничего проще, чем спрятаться за углом и стрелять по выскакивающим на линию огня противникам.



Для большей убедительности собеседники подкрепляют свои матерные высказывания обильной жестикуляцией.



Ближе к финалу игры есть уровень с телефонной будкой. Если снять трубку, то сработает бомба.

крыта на замок. Ближе к финальной схватке с похожим на Марселласа Уолласа из фильма «Криминальное чтиво» темнокожим кингпином с улиц исчезают нейтральные персонажи и весь геймплей сводится к банальному мочилову. Нельзя сказать, что играть становится менее интересно, но все-таки хотелось бы, чтобы все уровни были выдержаны в едином стиле.

КАПИТАЛЬНЫЙ РЕМОНТ

Глядя на скриншоты, даже не верится, что в основе игры лежит id Tech 2. Разработчики внесли в движок значительные изменения: улучшили систему динамического освещения, добавили поддержку 32-битного цвета и 8-битных текстур. Из-за этого игра занимала на винчестере колоссальный по тем временам размер в 650 мегабайт. На создание одной модели персонажа уходило по 700–800 полигонов. Тела всех противников были условно разделены на 15 сегментов, что позволяло игрокам отстреливать головы и конечности. Обитатели улиц грамотно оценивали обстановку. Если ты слишком близко подходил к мирно стоящей около стены проститутке с монтировкой в руках, она тут же выхватывала обрезок трубы и кидалась в атаку. Но стоило достать автомат Томпсона, как у нее пропадало всякое желание выяснять отношения. Двое подельников помогали расправиться с врагами и, словно верные псы, в точности выполняли одну из трех команд: «стоять на месте», «следовать за мной» и «атаковать». Сейчас этим никого не удивишь, но в 1999 году сообразительные напарники были в диковинку.

СУРОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Kingpin: Life of Crime оставила яркий след в истории жанра экшен. Авторы создали одну из лучших игр о бандитах. Да, в ней полно кровавых сцен. Да, персонажи покрывают друг друга трехэтажным матом. Да, главный герой подает только отрицательный пример. Но таков жестокий мир американских гангстеров.

Вряд ли сейчас найдется компания, которая рискнет создать ремейк знаменитого творения Xatrix Entertainment. Перед разработчиками вырастет высокая стена в лице строгих рейтинговых комиссий, родительских комитетов и сообществ юристов. Если игра и появится в продаже, то ее авторы замучаются ходить по судам и отстаивать право на свободу творчества. **PG**

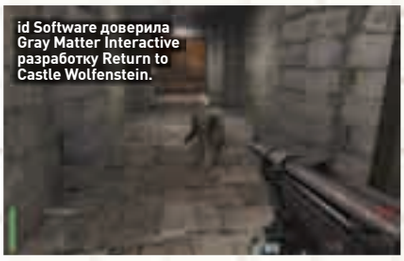
Кто-то из убитых охранников любил коллекционировать вырезки из газет с фотографиями знаменитостей.

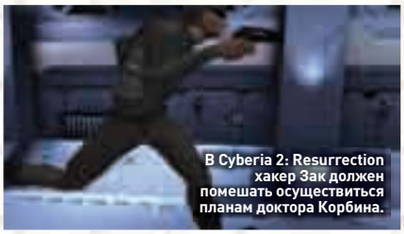
ПЕРЕВЕДЕНО С ОСОБЫМ ЦИНИЗМОМ

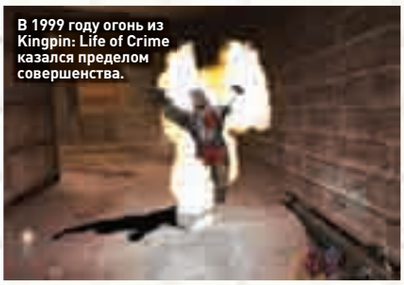
На страницах журнала мы не раз рассказывали о том, какой вред наносят игровой индустрии производители контрафактных дисков. Однако мы не можем не отметить великолепную работу ныне покойной компании «Фаргус». Приглашенные пиратами актеры с блеском озвучили многочисленные диалоги. Вместо вариаций знаменитого американского ругательства на букву F персонажи использовали все богатство великого и могучего русского языка. Словарному запасу некоторых виртуальных бандитов могли позавидовать даже самые прожженные матерщинники.

ХАКЕР, ФЕРМЕР, КОСМОДЕСАНТНИК И УГОЛОВНИК

В ПАМЯТЬ О XATRIX ENTERTAINMENT


id Software доверила Gray Matter Interactive разработку Return to Castle Wolfenstein.


В Cyberia 2: Resurrection хакер Зак должен помешать осуществиться планам доктора Корбина.


В 1999 году огонь из Kingpin: Life of Crime казался пределом совершенства.

БОТОВОД РАЙАН

Искусственным интеллектом напарников и противников в Kingpin: Life of Crime занимался один-единственный человек – программист Райан Фэлтрин (Ryan Feltrin). Сначала умелец-самоучка создал с помощью редактора Quake боевые шахматы с персонажами игры вместо классических фигур. Затем выпустил QuakeRally, в которой участники мультиплеерных сражений могли вволю погонять на автомобилях. После выхода Quake 2 Райан взялся за разработку одного из самых первых ботов. Благодаря продвинутому навигационному коду EraserBot удачно заменял друзей-соперников в сетевой игре. В 1998 году талантливый моддер пополнил ряды Xatrix Entertainment.

Во время создания Quake 2 Mission Pack: The Reckoning разработчики вдоль и поперек изучили возможности движка id Tech 2.

Герои Redneck Rampage предпочитали решать все вопросы с помощью автомата Калашникова.

К сожалению, в игровой индустрии признание среди коллег, высокие оценки в прессе и довольно неплохие результаты продаж еще не означают, что команда разработчиков долгое время будет радовать публику новыми хитами. Ярчайший тому пример – Xatrix Entertainment. До сих пор непонятно, как так получилось, что почти сразу же после выпуска Kingpin: Life of Crime руководство компании объявило о ее закрытии. Вроде бы ничто не предвещало такого развития событий.

ПУТЬ НАВЕРХ

Xatrix Entertainment была основана в марте 1993 года. За восемь месяцев небольшая студия из Лос-Анджелеса создала дебютный проект – футуристическую экшен-адвенчуру Cyberia. Чуть позже подоспела Cyberia: Mission Norway, а в 1995 году – полноценное продолжение Cyberia 2: Resurrection. Спустя два года ребята попробовали свои силы в жанре FPS. Несмотря на слабую графику, разудалая Redneck Rampage пользовалась большой популярностью. В дополнении Redneck Rampage Rides Again: Arkansas тупоголовые фермеры Леонард и Бубба вновь сражались с инопланетными захватчиками, а в Redneck Deer Huntin' охотились на различных животных. Успех Xatrix Entertainment не остался незамеченным. Разработчики наладили сотрудничество с id Software и менее чем за полгода смастерили 18 уровней для Quake 2 Mission Pack: The Reckoning.

ЛИШНИЕ ДЕТАЛИ

Создание Kingpin: Life of Crime заняло 13 месяцев. В финальный вариант игры вошли далеко не все задумки. Автору оригинальной идеи и руководителю проекта Дрю Мэркхэму (Drew Markham) пришлось отказаться от перестрелок в кабаках, ограблений магазинов и планирования совместных действий с главарями банд. Обещанные гонки на мотоциклах превратились в короткий видеоролик, в котором главный герой седлает стального коня и с визгом покрышек уезжает от подельников в другую часть города.

Ряд внушительных изменений претерпел арсенал. Куда-то подевались цепи, бейсбольные биты, снайперские винтовки, электрошокеры и ручные гранаты. Со временем пришлось отказаться от зажигательных, разрывных и отравленных патронов, а также от трех полосок со здоровьем. Первая должна была отмечать пулевые ранения, вторая – ожоги и химические отравления, третья – контузии после взрывов, удары тупыми предметами и столкновения с транспортными средствами.

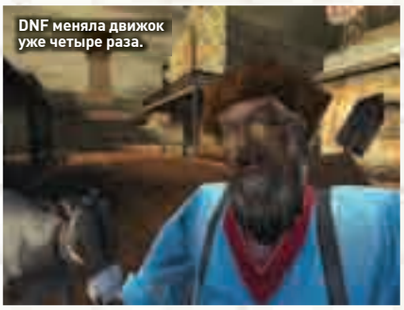
БУДЕТ ЛИ СИКВЕЛ?

В конце августа 1999 года Дрю Мэркхэм неожиданно объявил о закрытии Xatrix Entertainment (почти все сотрудники перебрались в Gray Matter Interactive, сейчас эта студия является частью Treyarch Corporation). Вскоре представители Interplay заявили, что они не собираются прекращать отношения с авторами оригинальной Kingpin, но при этом отметили, что разработкой второй части будет заниматься другая студия, и попросили потерпеть до выхода пресс-релиза с первыми скриншотами. Фанаты долгое время ждали новостей из стана издательства, но официального анонса так и не последовало. В апреле 2004 года в одном из интервью генеральный директор Interplay Эрв Каен (Herve Caen) обмолвился, что его подопечные все еще не оставляют надежд выпустить Kingpin 2, но, как видишь, воз и ныне там. **PG**

id снова всех удивила.

СИНГЛ ПОД ЗАПРЕТ

В июне 1998 года ведущий программист студии id Software Джон Кармак (John Carmack) огорошил поистине сенсационной новостью. Смысл его интернет-заявления был прост и ужасен: забудьте об однопользовательской кампании в Quake 3. Кармак пояснил: id хотела сделать клон Quake 2 с улучшенной графикой. Но, как выразился гуру, они передумали. Новый продукт студии носит имя Quake Arena и является исключительно многопользовательским шутером. «Раньше мы всегда делали две игры в одной, и нам постоянно не хватало времени на мультиплеер. Пора исправляться», – сказал Кармак.


DNF меняла движок уже четыре раза.

ДЮК МЕНЯЕТ МОТОР

В конце мая увидел свет шутер Unreal, и многие студии тут же захотели обзавестись чудесным движком, на котором сделана эта красивая игра. Не устояла перед искушением и 3D Realms. Компания решила перевести свой флагманский проект – Duke Nukem Forever – с движка Quale 2 на Unreal Engine. Глава студии Джордж Бруссард (George Broussard) поспешил успокоить фэнов: переход на новый «мотор» незначительно задержит выпуск DNF. Кроме шуток, босс 3D Realms полагал, что перенос данных игры на «нереальный» движок займет не больше… шести недель, и клялся: встреча с Дюком состоится уже в 1999 году.

ПОБЕГ ИЗ BLIZZARD

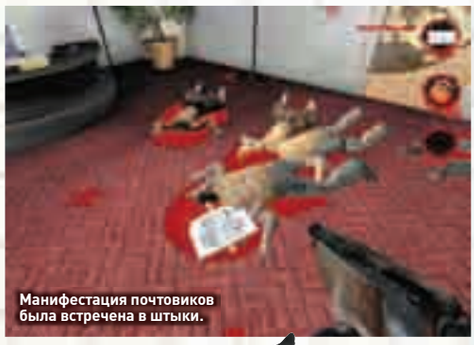
30 июня мир узнал о том, что из Blizzard Entertainment совершен побег. Причем компанию покинули не рядовые служащие, а представители высшего эшелона: Эрик Шефер (Erich Schaefer), Макс Шефер (Max Schaefer), Дэвид Бревик (David Brevik) и Билл Ропер (Bill Roper). Первые трое в свое время основали студию Condor (вскоре она стала Blizzard North) и подарили нам серию Diablo. Что касается Ропера, то он на протяжении нескольких лет работал «лицом» Blizzard – представлял игры компании на всех выставках. Великолепная четверка корректно объяснила свой уход «желанием покорять новые вершины». На самом деле парни разругались с владельцем Blizzard – Vivendi Universal Games. Они основали новую студию и скоро анонсировали ролевой экшен Hellgate: London. К сожалению, игра получилась куда хуже, чем мы надеялись. Первый блин?

Hellgate: London не стала «Diablo XXI века».

Ропер уверяет: Flagship еще порадует геймеров!

ПОЧТАЛЬОНЫ НЕДОВОЛЬНЫ

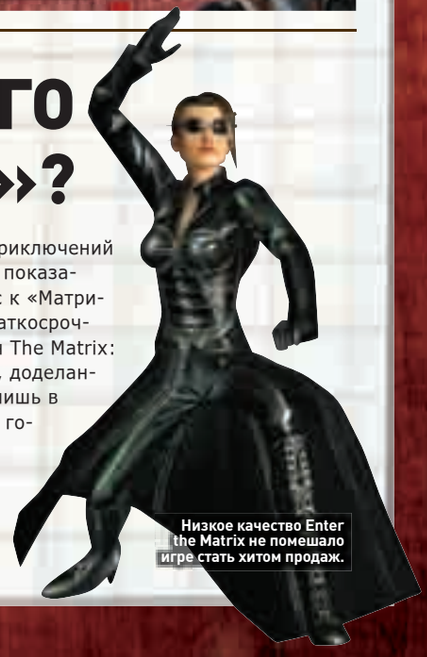
В 1997 году Почтовая служба США подала иск против студии Running with Scissors. Причиной судебного разбирательства послужил злобный экшен Postal. Игра получила свое название от сленгового выражения go postal, что в вольном переводе на русский означает «слететь с катушек». В английском языке фраза закрепилась после нескольких случаев неадекватного поведения американских почтальонов, ни с того ни с сего устраивавших пальбу по живым мишеням. Так или иначе, руководство Почтовой службы посчитало, что Postal порочит репутацию организации, и потребовало запретить игру. Тяжба длилась много лет, пока почтовикам не втолковали, что они выставляют себя на посмешище. В июне 2003 года иск был отозван. «Как мы рады завершению судебного процесса! – заявили сотрудники Running with Scissors. – Всем же было ясно: наша игра – смешная, а иск почтовиков – нелеп».


Манифестация почтовиков была встречена в штыки.

ВСЕ ХОТЯТ НЕМНОГО «МАТРИЦЫ»?

2003 год прошел под знаком «Матрицы». Нео был повсюду: на тетрадках, футболках, кружках и, само собой, на экранах мониторов. Так, в июне издательство Atari с гордостью отрапортовало: экшен Enter the Matrix, выпущенный месяц назад, лихо взял планку в 2.5 миллиона экземпляров. Подобным тиражом на тот момент могли похвастаться еще только 13 игр. Enter the Matrix легко стала самым быстро продаваемым проектом в истории Atari.

Не нужно быть Избранным, чтобы понять: новых игр по мотивам «Матрицы» не придется долго ждать. Создатель Enter the Matrix – студия Shiny Entertainment занялась кодированием новых приключений Нео. Время показало: интерес к «Матрице» был краткосрочным. Экшен The Matrix: Path of Neo, доделанный Shiny лишь в конце 2005 года, оказался никому не нужен и не окупил даже свой бюджет.


Низкое качество Enter the Matrix не помешало игре стать хитом продаж.

ЕВРО - 2008
ВМЕСТЕ С ЖУРНАЛОМ

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

WWW.TOTALFOOTBALL.RU

TotalFootball

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ИЮНЕ

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS — ДЕВЯТЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
GT Interactive Software
РАЗРАБОТЧИК
Cavedog Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
23 июня 1999 года

Total Annihilation Криса Тэйлора (Chris Taylor) по праву считалась одной из лучших RTS 1997 года. В мае 1998 года великий дизайнер основал новую компанию Gas Powered Games. Разработку Total Annihilation: Kingdoms возглавил Клейтон Каузларик (Clayton Kauzlaric).
События новой игры перенеслись на 10 тысяч лет назад, в эпоху принцесс, рыцарей, колдунов, драконов и грифонов. За право хозяйничать в мире Дэриен сражаются представители четырех рас: Aramon, Taros, Veruna и Zhon. Первые используют в бою стальное оружие, вторые – магию, третьи делают ставку на свой мощный флот, последним нет равных в воздухе. В игре нельзя выбрать какую-то одну сторону и пройти с ней до победного конца. На протяжении одиночной кампании приходится командовать то одними, то другими участниками конфликта. Весь геймплей сводится к скоростной добыче одного-единственного ресурса – волшебной маны, быстрому развитию базы и штамповке боевых юнитов.

Строительство базы в самом разгаре.

HALF-LIFE: BLUE SHIFT — СЕМЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Sierra On-Line
РАЗРАБОТЧИК
Gearbox Software
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
11 июня 2001 года

Авторы дополнения предложили взглянуть на события в научно-исследовательском центре Black Mesa глазами охранника Барни Калхуна.
На прохождение требовалось 3-4 часа. Поклонникам Half-Life предстояло вновь пережить нашествие инопланетных тварей, сразиться с отправленными на зачистку территории спецназовцами и повстречаться с загадочным человеком в синем костюме. По сравнению с оригинальной игрой набор оружия и противников почти не изменился, разве что исчезли поединки с так называемыми боссами уровней. На диске с игрой можно было найти High Definition Pack, после установки которого значительно улучшалось качество графики. Дело в том, что в феврале 2000 года планировалось выпустить Half-Life: Blue Shift исключительно на Dreamcast. Зимой 2001 года стало понятно, что приставка от Sega пользуется слабым спросом. Было принято решение анонсировать версию игры для PC и включить в нее все накопленные наработки.

Местные ученые обзавелись галстуками и бейджиками.

GRAND PRIX 4 — ШЕСТЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Infogrames
РАЗРАБОТЧИК
Simergy
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
20 июня 2002 года

Джефф Краммонд (Geoff Crammond) и Ко взяли за основу события сезона-2001, в ходе которого «Феррари» уверенно завоевала кубок конструкторов, а Михаэль Шумахер одержал победу в личном зачете с отрывом в 58 очков от ближайшего преследователя.
Разработчики постарались максимально точно передать поведение болидов на различных трассах. Все желающие обогнать конкурентов за счет вхождения в поворот на высокой скорости тут же карались вылетом за пределы трека. Машина сначала скользила задней осью, после чего начинала неконтролируемое вращение. Игрок всего лишь смотрел на экран монитора и нажимал на нужные кнопки управления (или крутил баранку), но при этом он всем своим телом ощущал, как подвеска слегка подпрыгивает на мелких кочках и выбоинах, а прижимная сила припечатывает болид к асфальту. Благодаря удачно реализованному виду от первого лица становилось понятно, что испытывает настоящий пилот, смотрящий на окружающий мир через пластиковое забрало шлема на скорости свыше 200 км/ч.

Через мгновение гонщики сорвутся с места.

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ ВЫБОР

* Вас ждет более 1000 игр
* Постоянно обновляемый ассортимент
* Фирменные американские и европейские издания!

Command & Conquer: the First Decade (EURO)

1040 р.

Fallout Collection (DVD)

1300 р.

Grand Theft Auto Classics Collection

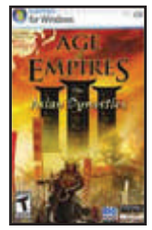
832 р.

Baldur's Gate 2 The Collection

1248 р.

Command & Conquer 3: Ярость Кейна (русская версия)

780 р.



Age of Empires III: Gold Edition + Asian Dynasties Expansion Pack (US)

3250 р.

Crysis Special Edition (US)

2600 р.

Icewind Dale: 3 in 1 boxset

1820 р.

Hitman Trilogy (US)

1352 р.

Lord Of The Rings Online: Shadows Of Angmar Special Edition (EURO)

1820 р.

World in Conflict (русская версия)

520 р.

Warhammer 40,000: Dawn of War Soulstorm

1690 р.

Играй просто!

GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25** или пишите: **sales@gamepost.ru**

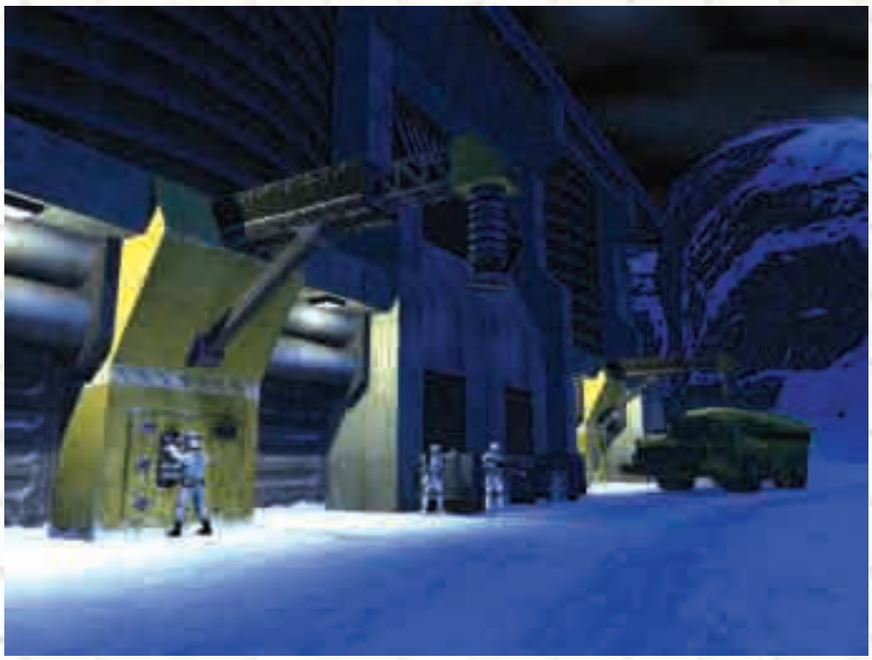
Телефон: (495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Увы, не все анонсированные игры благополучно доживают до релиза. Порой возьмешь какой-нибудь многообещающий проект на заметку, а через несколько месяцев узнаешь о его закрытии. За последние 10 лет набралось больше сотни таких «мертвецов». Именно им и посвящена новая рубрика «Могильник». Правила довольно просты: первая страница достается наиболее перспективной разработке, вторая – трем менее заметным творениям. Впрочем, возможны изменения. Не стесняйся высказывать свое мнение на форуме нашего журнала на сайте www.gameland.ru.

PRAX WARS



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Rebel Boat Rocker
ДАТА АНОНСА
1998 год
ДАТА ЗАКРЫТИЯ
1999 год

МОГУЧАЯ КУЧКА

В 1997 году Билли (Billy) и Джейсон Зельснэк (Jason Zelsnack) основали в Далласе компанию Rebel Boat Rocker. Столь необычное название братья выбрали не случайно. Когда Билли работал в 3D Realms Entertainment, за чрезмерную самоуверенность и постоянные споры с остальными членами коллектива Скот Миллер (Scott Miller) называл его то повстанцем (rebel), то раскачивающим лодку (boat rocker). Костяк команды составили главный дизайнер уровней Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford), программист Стив Палмер (Steve Palmer), художники Брайан Мартел (Brian Martel), Джеймс Сторей (James Storey) и Дирк Джонс (Dirk Jones).

Несколько месяцев ушло на создание графического движка RBR1. После того как были готовы первые наброски Prax Wars, разработчики заключили соглашение с издательством Electronic Arts. Официальный анонс состоялся в мае 1998 года на проходившей в Атланте выставке E3.

ПЛАНОВ ГРОМАДЬЕ

События игры разворачивались в недалеком будущем. Глава корпорации Prax Industries сделал огромное состояние на продаже совершенного источника энергии под названием Prax. Но этого ему показалось мало. Коварный олигарх превратил свою службу безопасности в боеспособную армию, наладил серийное производство мутантов и собрался захватить власть во всем мире. Нейтрализацию негодяя поручили шестерке бойцов элитного спецподразделения «Затмение». Игрок должен был управлять командиром отряда, а всеми остальными солдатами – искусственный интеллект. Многочисленные перестрелки планировалось разбавить интересными головоломками. Например, чтобы попасть на следующий уровень, игрок должен остановить вращающийся под потолком огромный вентилятор, подставив под острые лопасти тело противника.

Главной гордостью разработчиков была специальная технология, позволявшая экономно расходовать ресурсы движка без ущерба для качества графики. Когда тот или иной персонаж показывался крупным планом, на его прорисовку уходило 2–3 тысячи полигонов. Для 1998 года это было огромное количество. Например, в Quake 2 и Soldier of Fortune на одну модель уходило лишь 300 штук, в Unreal Tournament – 500, в Kingpin: Life of Crime – 700–800. При удалении камеры в ход шли текстуры с более низким разрешением, а количество полигонов в моделях сокращалось до 100–150. Движок использовал исключительно аппаратное ускорение, но при этом без проблем справлялся с прорисовкой как закрытых помещений, так и больших открытых пространств. На одном из уровней игрок мог прокатиться по пустыне на багги а-ля Halo, на более поздних скриншотах встречались снегоходы.

СРОКИ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Prax Wars планировали выпустить осенью 1998 года, затем релиз перенесли на март 1999-го. 29 января в своем сетевом дневнике на сайте www.bluesnews.com Рэнди Питчфорд написал о роспуске Rebel Boat Rocker и попросил прощения у фанатов за то, что не смог довести разработку до логического конца. Юридически компания была ликвидирована 11 апреля. Вскоре Рэнди создаст на базе развалившейся компании Gearbox Software.

В чем причина неудачи Rebel Boat Rocker? Electronic Arts была крайне недовольна темпами разработки. За два месяца до релиза игра находилась в разобранном состоянии. Вместо обещанной бета-версии сотрудники Rebel Boat Rocker могли похвастаться лишь недописанными строчками программного кода и несколькими никак не связанными друг с другом уровнями. Руководство издательства посчитало, что проще поставить на Prax Wars жирный крест, чем продолжать финансирование дорогостоящего проекта.

Позже разработчики признаются, что они допустили две грубые ошибки. Во-первых, им не стоило делать дебютное творение на собственном движке. 18 месяцев программисты колдовали над своей революционной графической технологией, но так и не смогли добиться желаемого результата. Во-вторых, талантливый программист Билли Зельснэк не сумел проявить себя в качестве лидера. В коллективе царила полная анархия. Все решения принимались на всеобщих собраниях, в ходе которых сотрудники высказывали диаметрально противоположные мнения. В итоге получалось как в басне Крылова про лебедя, рака и щуку.

FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
LucasArts Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
LucasArts Entertainment
ДАТА АНОНСА
2002 год
ДАТА ЗАКРЫТИЯ
2003 год

На выставке E3 2002 LucasArts Entertainment показала короткий видеоролик Full Throttle 2. В апреле 2003 года игру переименовали в Full Throttle: Hell on Wheels. Разработчики собирались превратить легендарный квест в невзрачную аркаду с невыразительной трехмерной графикой. Кто-то разрушил хайвей недалеко от Эль Нада. Сначала бессменный лидер банды байкеров «Хорьки» Бен обвинил конкурентов из «Гончих псов». Потом выяснилось, что диверсию устроили совсем другие люди. На протяжении 35 уровней главный герой должен был участвовать в мотогонках и драться с многочисленными противниками на свалках, стоянках, заправках и возле баров. Во время мордобоя Бен использовал не только руки и ноги, но и различные подручные предметы.

В августе проект был закрыт. Вот как прокомментировал это решение президент LucasArts Entertainment Саймон Джеффри (Simon Jeffery): «Мы не хотим расстраивать многочисленных поклонников Full Throttle и надеемся, что каждый сможет понять нас. Мы должны идти в ногу со временем и раскрыть весь наш потенциал в более серьезном проекте». Фактически это была капитуляция. Однако разработчикам стоит отдать должное. Вместо того чтобы спекулировать на популярном имени, они нашли в себе силы убить игрового гомункула.

Трехмерный Full Throttle смотрится несколько диковато, не находишь?

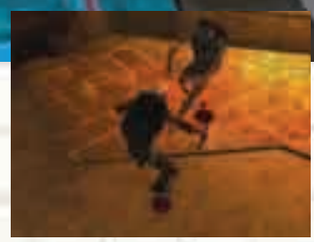
DUNGEON: GLADIATOR

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Отсутствовал
РАЗРАБОТЧИК
Complex Games
ДАТА АНОНСА
2002 год
ДАТА ЗАКРЫТИЯ
2003 год

События Dungeon: Gladiator должны были развернуться в альтернативной вселенной. На разрушенном войной острове Вернорн под предводительством бессмертного черного мага живет раса тирантов. Самое популярное развлечение в этом месте – бои гладиаторов. Главный герой должен победить во всех поединках представителей 10 рас и под конец игры убить правителя.

Разработчики планировали скрестить ролевую игру с файтингом. От двух до четырех персонажей сходились в смертельном сражении. Победитель получал дополнительные баллы к скиллам и денежное вознаграждение, на которое разрешалось купить новое оружие, доспехи и специальные печати, наделявшие обычные предметы магическими свойствами. Геймплей не сводился лишь к поединкам на аренах. Игрок мог путешествовать по острову, получать задания от NPC и организовывать совместно с представителями дружественных школ гладиаторов походы против общих противников.

Причина закрытия проекта довольно проста – нехватка денег. Сотрудники Complex Games финансировали дебютный проект из своего кармана в надежде заручиться поддержкой какого-нибудь издательства. В 2003 году деньги закончились и разработчики разбрелись кто куда. С той поры от компании не поступало никаких новостей.



Когда-то эти самые шоты будоражили наше воображение: неужели все будет так здорово?

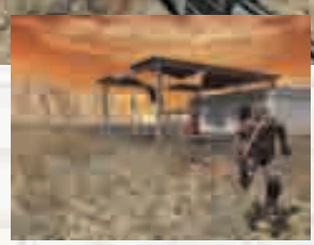
DAY OF THE MUTANTS

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Отсутствовал
РАЗРАБОТЧИК
Techland
ДАТА АНОНСА
2002 год
ДАТА ЗАКРЫТИЯ
2005 год

Польская компания Techland решила создать на базе движка Chrome игру своей мечты, в которой бы смешивались сразу три жанра: FPS, RPG и аркадные автогонки. События Day of the Mutants разворачивались в постапокалиптическом мире. Ядерный взрыв изменил нашу планету до неузнаваемости. Плодородные земли превратились в выжженные солнцем пустыни, вместо густых зарослей теперь кое-где одиноко торчат сухие колючки. Радиация вызвала у многих людей мутации.

Площадь виртуального мира составляла 50 квадратных миль. В игре не было четко спланированной сюжетной линии с последовательным выполнением заданий, геймерам давалась полная свобода действий. Хочешь – иди пешком на север, хочешь – выкидывай из трофейной машины труп застреленного водителя и отправляйся на юг – и в первом, и во втором случае игра подкинет несколько интересных приключений: дороги переполнены бандами одетых в тряпье мутантов, содержанием рюкзака главного героя не прочь поживиться и незараженные вольные стрелки. В любой момент может пойти кислотный дождь. Если у тебя нет защитного шлема, придется пересидеть под крышей полуразрушенного дома.

Со временем авторы сосредоточились на производстве более простых игр. В 2004 году вышла Xpand Rally, а в 2006-м – Call of Juarez. Сейчас поляки работают над Chrome 2 и Dead Island.



Ба! Да это «Сталкер» собственной персоной! Давно не видились!

ГДЕ УЧАТ НА РАЗРАБОТЧИКА И ПРАВДА ЛИ, ЧТО ИГРЫ – ЗЛО?

Всем привет. Иван Гусев приветствует почтенную публику и без лишних предисловий переходит сразу к делу. Он у нас такой, не любит пустой болтовни, у него все четко: вопрос – ответ, вопрос – ответ. Ни строчки не по делу, только строгие факты. Некоторые авторы как начнут нести ахинею, так и не остановить их, а этот – другого склада... Э-э-э, пардон, отвлекся.

Ну что, друзья, лето стучит в ворота, и многие из вас всерьез призадумались: куда поступать? И полетели письма в редакцию Правильного: где, мол, учат на разработчика компьютерных игр? Ответ читай дальше, а пока же хочется просто побурчать: и что такого замечательного вы, ребята, видите в этой профессии? Ведь сидами мейерами становятся единицы, а тысячи – сидят день и ночь за компьютером и выполняют рутинную работу. И ради чего? Чтобы твоя фамилия мелькнула в титрах? Ох, не понимаю.

Хотя... Что я вру? Прекрасно понимаю. Сам недавно получил доступ к бета-тесту The Sims Carnival, потому что Electronic Arts пообещала научить делать игры даже полных профанов. Наврали, конечно, но я не в обиде. Теперь вот готовлю документы для поступления на специальность «Информационные системы и технологии». Буду вторую «вышку» получать, вместе с вами!

ПИСЬМО НОМЕРА

Привет, Правильный. Хочу поделиться своей тоской-печалью. Дело в том, что меня не понимают друзья. А все потому, что они играют в GTA, BioShock и Battlefield 2142, а я в Bejeweled, Diner Dash и Zuma. Приятели говорят, будто бы я не настоящий геймер, а мои игры – «отбросы для домохозяек». Но я так не считаю! Просто мне действительно нравятся казуальные проекты, что тут такого страшного?! Нет, я иногда покупаю и полноценные игры, например квесты про Нэнси Дрю, но партни утверждают: это тоже барахло. Но мне же нравится! И раз про Нэнси сделано так много игр, значит, не мне одному. Подскажите, что говорить друзьям, чтоб они наконец отвязались?

Антон Платонов, Архангельск

Антон, не парься. Вовсе не обязательно перед кем-то оправдываться за свой вкус. Любишь адвенчуры про Нэнси Дрю – играй без утайки. Не шепчи в магазине, подавая в кассу Legend of the Crystal Skull: «Положите, пожалуйста, в непрозрачный пакет». Ну, любы тебе казуальные игры – да и ладно. Некоторые, например, фильмы Уве Болла хвалят – и ничего, не стесняются.

И кстати, не будь Bejeweled, скорее всего, не было бы и расхваленной на все лады профильной прессой Puzzle Quest. Факт.

Здравствуйте, уважаемая и горячо любимая редакция журнала «РС ИГРЫ». Мне плохо. Мне очень плохо. Мне так плохо, что каждое утро я начинаю с мысли: «Ну почему я еще жив?!» У меня серьезная душевная проблема. Дело в том, что, когда я был маленьким, о том, что такое безлимитный интернет, мы только догадывались, а о World of Warcraft даже и мечтать не смели. И теперь я понимаю, как пуста и сера была тогда моя жизнь. Нет, были, конечно, и яркие моменты, но их уж очень мало. Навскидку только парочку вспомню. Теперь я протянул себе оптиковолоконный кабель и купил WoW. Не скажу, что моя жизнь стала ярче, но зато душа отдыхает. Я любуюсь Азеротом. Те, кто начинал вместе со мной, нещадно меня обогнали и говорят: «Что интересного в идее обойти весь Калимдор?» А я скажу вам. Выйдите на улицу. Посмотрите под ноги. Грязно? Слякотно? Да! ГРЯЗНО! СЛЯКОТНО! УЖАСНО! Дворнику скажешь: «Уважаемый, за что я деньги плачу?» А он так пошлет, что впору записать для потомков. Посмотрите в окно. Я не знаю, что вы видите из окна своего офиса, а я вижу соседний дом, унылый, как штаны шахтера.
Сейчас, через несколько месяцев, даже WoW радует все меньше и меньше. У меня попросту нет времени на игру.
К тому же возникло чувство, что я перерос WoW. И это отвратительно. Уважаемая редакция, скажите, что мне делать, как дальше жить?

Искренне ваш Кирилл Тимощук aka Гремлин aka Хемуль aka Тимоха

P.S. С деньгами у меня туговато. На еду и WoW хватает, но на кругосветное путешествие – нет. Письмо пишу ночью, потому что экономлю электричество.

Привет, Кирилл. Хочу поделиться с тобой идеей на миллион рублей. Как я понимаю, от реального мира тебя разве что не тошнит, зато виртуальный ты готов исследовать днем и ночью. Так, может, стоит превратить хобби в профессию? Садись-ка, Гремлин, писать учебник географии виртуальных миров! Ну или хотя бы «Путевые заметки». В главе первой расскажи о климате и рельефе Азерота, познакомь читателей с местной флорой и фауной, сообщи, какие полезные ископаемые/артефакты и где можно отыскать, и т.д. Во второй главе перебирайся во вселенную EverQuest 2 (как я понимаю, WoW тебе поднадоела), дальше изучи LotRO и City of Heroes…
Если не ошибаюсь, на планете Земля функционирует порядка 200 государств. Что ж, виртуальных стран не меньше, так что материала на хорошую книгу наберется с запасом. В ней-то ты, Хемуль, и поведаешь обо всех красотах Калимдора, который исходил вдоль и поперек.
А теперь представь ситуацию: человек решил съездить отдохнуть за границу. Пришел он в магазин за хорошим путеводителем и видит на одной полке туристические справочники и твою нетленку «Добро пожаловать в Азерот». Зуб даю, он купит «Азерот». Потому как путевка стоит недешево, а World of Warcraft – жалкие 15 баксов за четыре недели. А впечатлений – куда больше, чем от египетских пирамид и назойливых продавцов.
В общем, ждут тебя, Кирилл, слава и успех. Как разбогатеешь, не забудь нанять дворников для родного города.

Привет!
Хочу задать вам вопрос и рассказать анекдот.
Почему многие игры, которые на моем суперкомпьютере, казалось бы, должны летать, в некоторых местах работают откровенно слабо? Например, в Medieval 2 при максимальном количестве человек на экране (случается, и при 4 тысячах) и в The Elder Scolls 4: Oblivion число ФПС иногда снижается до 25.
Ну а теперь обещанный анекдот:
Экстренное сообщение! Вчера погиб юноша 20 лет, спрыгнувший с 16-го этажа дома в белом льняном халате с капюшоном. Во дворе была найдена куча сена. Соседи сообщили, что перед прыжком парень, стоя на крыше, долго осматривал окрестности...
Родители погибшего сообщили, что их сын увлекался игрой Assassin's Creed, в его комнате обнаружено подарочное издание игры. В гибели юноши обвиняются разработчики игры, придумавшие так называемый прыжок веры.

Слава Антонов

Почему падает количество ФПС? Наверное, этим же вопросом в свое время задавались разработчики Resident Evil, поскольку у них никак не получалось показать в кадре больше четырех зомби. Как только появлялся пятый, начинались большие проблемы с производительностью. Ух как сердились капкомовцы, стучали кулаками по столу и матерились по-японски. Но никакого решения так и не придумали. Так и не смогли избавиться от ограничения «четверо в кадре, пятый за дверью». И знаешь, у них все равно получилась отличная игра.
А если серьезно, разработка игр под PC – адская мука. Разнообразие конфигураций компьютеров велико, количество драйверов – неисчислимо, а все хотят, чтобы у них игра летала. Желательно при включенном антивирусе, медиаплеере и еще трех дюжинах работающих фоном программ. Увы, так не бывает.
Анекдот тревожный. Пожалуйста, родные, не увлекайтесь сеном. Ubisoft потом все равно не удастся засудить.

Здравствуйте!
Я хочу быть разработчиком компьютерных игр, и вся проблема заключается в том, что я не знаю, куда поступать учиться после школы. Я слышала, что в некоторых странах есть специальные

факультеты, где готовят разработчиков игр. Есть ли что-нибудь подобное у нас в России? Если нет, то куда лучше пойти учиться, чтобы потом была возможность работать в какой-нибудь компании, разрабатывающей игры? Я бы хотела специализироваться на компьютерной графике, так как знаю Adobe Photoshop и 3ds Max, но художественную школу я не заканчивала (если понадобится, пойду туда учиться).
И есть ли шанс попасть в эту индустрию, закончив факультет «Информационные технологии в дизайне» технического вуза?
Очень надеюсь на вашу помощь. Заранее огромное спасибо.

Марина

Вопрос «Где выучиться на разработчика?» задают довольно часто, поэтому отвечу не только Марине, но и всем интересующимся. Где, где… Нигде! Нет такой специализации в российских вузах и, скорее всего, никогда не будет. Потому как разработка игр – процесс комплексный, и студии, создающей шутеры, RPG и руссо-квесты, нужны самые разные специалисты. Программисты, художники, аниматоры, дизайнеры уровней, сценаристы, звукорежиссеры и т.д. и т.п. Так что нужно сначала определиться, чем конкретно ты, юный абитуриент, хочешь заниматься. Ну а потом начинать поиск подходящего вуза. Сразу предупредим: за те годы, что ты будешь обучаться специальности, скорее всего, на лекции ни разу не заговорят о разработке компьютерных игр.

И про особенности программирования для PlayStation 3 тоже промолчат. Зато будешь осваивать алгоритмические языки, функциональное, логическое и объектно-ориентированное программирование и теорию вычислительных процессов.
Допустим, ты решил выучиться на программиста. Тогда ищи вузы, предлагающие специальности: «Программное обеспечение вычислительной техники и автоматизированных систем», «Информационные системы и технологии», «Вычислительные машины, комплексы, системы и сети» и «Автоматизированные системы обработки информации и управления». Первыми на ум приходят следующие учебные заведения: Московский государственный технический университет им. Н.Э. Баумана (МГТУ), Московский инженерно-физический институт (Государственный университет) (МИФИ), Московский физико-технический институт (Государственный университет) (МФТИ) и Московский государственный институт радиотехники, электроники и автоматики (МИРЭА). Впрочем, вполне возможно, нужной специальности обучают и в вузе твоего родного города. К примеру, в Новосибирске есть отличный Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики. Правда, конкурс на специальность «Вычислительные машины, комплексы, системы и сети», говорят, достигает 30 человек на место. Можно найти подходящий вариант и среди новых негосударственных вузов.
Выдержать конкурс будет очень непросто. Абитуриенты сдают письменные экзамены по физике и математике, а также зачеты по

Письма присылайте по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес **post@pc-games.ru**

русскому языку и литературе. Так что вряд ли тебе улыбнется удача, если ты не оканчивал физико-математическую школу. Приветствуется участие в математических олимпиадах и наличие соответствующих грамот. Знание английского – практически обязательно, ведь это международный язык компьютерного сообщества.
Но самое обидное: даже если ты поступишь в правильный вуз на правильную специальность, полученных знаний может оказаться недостаточно. Работодатели из компаний, разрабатывающих игры, жалуются на низкий уровень подготовки выпускников университетов. Оно и не удивительно – пока ты будешь учить языки программирования и организацию информационных систем, технологии убегут далеко вперед и появятся новые требования к спецам.
Те же самые беды ждут и тех, кто хочет сделать карьеру в сфере трехмерной графики. Даже окончив свой архитектурно-строительный или художественный вуз и овладев 3ds Max, ты все равно не сможешь сразу же пойти работать дизайнером персонажей или аниматором 3D-моделей. Огромный пласт знаний придется получать самостоятельно: читая статьи и книги, посещая специальные, само собой, платные курсы и создавая в свободное время любительские freeware-проекты. Но не отчаивайтесь, Маринка и ей сочувствующие. Дерзайте, и все получится. Уверяем, многие сотрудники известных студий вообще никогда не оканчивали вузов.

**Здравствуйте, уважаемые «РС ИГРЫ», доброго времени суток вам! Я считаю, что игры – это зло. Я вряд ли изменю свое мнение. Нет, конечно, за ними приятно провести время, но совсем чуть-чуть, чтобы не забыть про наш реальный и красивый мир. Единственная игра, в которую я играю, это Assassin's Creed, потому что она действительно интересная. Вы правы, все эти девять убийств одинаковы, но так круто побегать по городу и почувствовать, что сейчас в моих руках судьба этого увлекательного мира! А как умело Альтаир карабкается по стенам, как грациозно выполняет акробатические трюки! Да, разработчики молодцы, постарались.
А вот в остальные игры нет желания играть: нет новых идей, все уже придумано и разработано. А вот ваш журнал я по-прежнему буду покупать, хоть и играю очень мало.**

Фишер Сэм

«Игры – это зло!» – восклицают штатные рецензенты Правильного всякий раз, как им вручают на растерзание очередной трэш-шедевр. Потому как хоть на коленях умоляй редактора, а пройти трехгрошовую поделку придется до конца. Можешь аллергическими прыщами покрыться с ног до головы, но будь любезен обзор сдать вовремя.
«Игры – это зло!» – говорю я, когда с удивлением обнаруживаю, что провел в Tabula Rasa 17 дней реального времени. 17 дней, черт подери! Я, человек, практически не играющий в MMORPG!!! Кто вернет мне обратно это время?! Ричард Гэрриотт? Щас, фигушки, он уже без пяти минут на орбите – видимо, пытается скрыться от WoW-вдов, проклинающих его за Ultima Online и популяризацию MMO.
«Игры – это зло!» – без сомнения, говорит главный редактор Правильного на пару с замом, когда ночью накануне сдачи очередного номера сидит и подписывает скриншоты и по-быстрому правит статью нерадивого автора-новичка. Наверняка, когда они были маленькими, вовсе не так представляли свое будущее. Трифонов, возможно, хотел стать флористом, а Каныгин – работать в ветеринарной лечебнице. А вот хрен вам, господа любезные, сидите и подписывайте скриншоты.
Игры – это зло. Но, как написано на обложке моего дебютного романа «Вамп», созданного в графоманском припадке лет пять назад, «иногда зло бывает безумно привлекательным». Не знаю, как ты, Фишер Сэм, а мы не можем противиться «пагубной привычке». И счастливы. Чего, собственно, и всем читателям «РС ИГР» желаем.

**Здравствуйте!
Читаю «РС ИГРЫ» около трех лет и хочу сейчас заявить: мне не нравится высокомерный тон, с которым вы защищаете российских издателей. Не надо вешать нам лапшу на уши. Вы либо не компетентны, либо куплены на корню. Как там стараются наши издатели, мы и сами знаем. Взять, к примеру, S.T.A.L.K.E.R. – сплошные глюки. Мне эта игра досталась на халяву, а как быть тем, кто купил лицензию? Вспоминается Остап Бендер: за это морду бить надо! Совковое отношение к клиенту российских издателей объясняется следующими основными причинами:
1. Мы типа хотим быстро и легко срубить бабла.
2. Наш менеджмент не умеет или не хочет работать.
3. Руки не из того места растут.
Как видите, ларчик просто открывается. И чем меньше будет издателей и разработчиков, живущих по вышеприведенным принципам, тем лучше. Рынок на то и рынок, что кто-то приходит, кто-то уходит. Выживает предложивший конкурентоспособные товары и услуги, а кто не умеет работать – попутного ветра в небытие.**

Zlokri

Честно говоря, поначалу даже не хотел ставить в рубрику это откровенно хамское письмо. Однако людей, считающих примерно так же, как Zlokri, полным-полно. И раз уж хотят общаться, значит, надо ответить. При этом я прекрасно понимаю: спорить с ними – то же самое, что дискутировать о международной политике с базарными бабками. Полоумным старухам бессмысленно разъяснять тенденции мирового рынка, у них все сво-

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

По чьему заказу и для кого писалась статья «Половой вопрос. Женщинам нас не понять»? На данных каких исследований автор основывает свои умопостроения? Они весьма помогут моей жене, профессионально занимающейся геймдэвом, изучением психологии геймеров, психологических особенностей игр и игровых сообществ, а теперь еще и проблемами в восприятии мира игровыми журналистами.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Мы заметили, что дамы, всерьез увлекающиеся играми, весьма болезненно реагируют на любые публикации, в которых сказано, будто бы девушки меньше интересуются электронными развлечениями, чем мужчины. Они сразу же пытаются обвинить авторов подобных статей в шовинизме. Как видим, их мужья тоже переживают. Вот только не надо приписывать нам идеи о том, что «женщины – существа низшего ранга, и только мальчегам, освоившим кваку, доступны высшие откровения геймдэва». Это глупо. Мы никого не хотели обижать. Извиняемся, если это случилось.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

У меня два вопроса.
1. Чего больше выпускается: MMO или однопользовательских игр?
2. Чего больше выпускается: продолжений игры или новенького?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Ну, однопользовательских игр однозначно куда больше. Разработка толковой MMORPG стоит десятки миллионов долларов, такое не многим по карману. Что касается вопроса о сиквелах и оригинальных проектах, то здесь трудно ответить – статистики нет. И того и другого хватает, хотя, конечно, в последнее время с «новеньким» явно напряженка.

дится к тому, что этот – ворует, тот – пьет, а губернатор – жене изменяет.
Российские издатели и разработчики не умеют работать? Российские издатели и разработчики хотят легких денег? Российские издатели и разработчики не уважают своих клиентов (то есть нас, геймеров)? Нет, нет и еще раз нет. Просто не надо от них требовать прыжков выше головы.
Да, сегодня ни одна отечественная компания не сумеет создать, скажем, Grand Theft Auto 5. Postal 3 – пожалуйста, а на GTA силенок не хватит.
Да, российские издатели выпускают изрядное количество проходных проектов. Но так принято во всем мире. THQ не может выпускать исключительно Warhammer 40.000: Dawn of War, надо и на «Тачках» с «Рататуем» подзаработать.
Да, иногда случаются действительно некрасивые истории (вроде Lada Racing Club – та еще «история»), которые заставляют задуматься: а какую реакцию геймеров ожидал увидеть издатель? Однако ставить S.T.A.L.K.E.R. в один ряд с LRC нельзя никак, и злобному Zlokri лучше забыть про наезды на GSC Game World. У Меченого – длинные руки (сам понимаешь, радиация), он везде достанет.
А вообще, защищать издателей – дело неблагодарное. Их, бедолаг, ругают повсюду. У EA игры одинаковые, Ubisoft надругалась над духом Rainbow Six, Nintendo достала со своим Марио, Take-Two тянет с PC-версией GTA4… Все гады, всех ненавидим! Верно, Zlokri?

Для начала здравствуйте, редакция самого правильного журнала о компьютерных играх! А теперь, собственно, к делу: что-нибудь известно о BloodRayne 3 и будет ли эта игра вообще? Такая чумовая героиня пропадает, даже жаль! Заранее спасибо за ответ.

Роман Павловский

BloodRayne 3, спрашиваешь? Нет, Роман, об этой игре ничего не слышно, поскольку такого проекта в разработке нет. Концовка BloodRayne 2 подразумевала появление третьей части, но по ряду причин ей, похоже, не суждено увидеть свет. Во-первых, издатель серии компания Majesco несколько лет назад едва не разорилась и теперь «больших» игр не делает, предпочитая казуальные проекты. Во-вторых, разработчик первых двух частей – студия Terminal Reality сейчас занята экшеном Ghostbusters: The Video Game и о милой вампирелле Рейн старается не вспоминать.
Продажи BloodRayne никогда не были феноменальными, поэтому надеяться на то, что франчайз попытаются воскресить… в принципе можно, но без особого оптимизма. Подожди, Рома, годков 10, глядишь и прозвучит анонс: «Компания "Акелла" с гордостью сообщает, что экшен BloodRayne 3 будет создавать нижегородская студия Suck Masters…»

Собери свою мечту...

MAXI tuning RUSSIAN EDITION

В продаже со 2 апреля

КОНКУРС

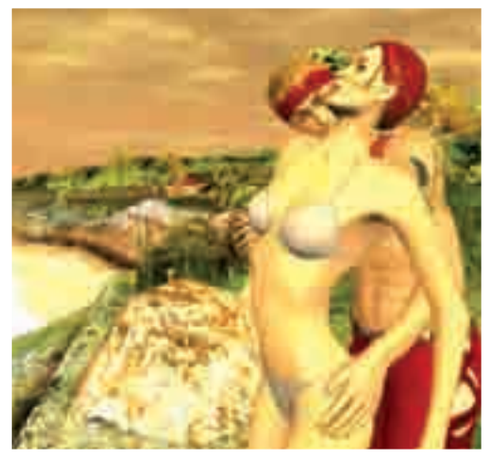
MEGA-BESTSHOT №6
ЛЕТНИЕ СТРАСТИ

ПРИЗ

Видеокарта GAE88GTS от компании Chaintech

CHAINTECH

Весной и летом деревья облачаются в пышные зеленые наряды, тогда как прекрасная половина человечества, наоборот, стремится скинуть с себя все лишнее. Коротенькие юбчонки и топики шириной с набедренные повязки... О дивная пора, очей очарованье! Взбудораженные всеми этими красотами редакторы «РС ИГР» предлагают тебе озорной конкурс на лучший эротический скриншот. Просьба не путать эротику с порнографией – мы ждем откровенных изображений с эстетично оголенными героинями компьютерных игр, а не XXX-экшен (как в некоторых моментах Lula 3D). Вот на всякий случай определение порно из «Большого юридического словаря» (этого нам как раз не надо!):
ПОРНОГРАФИЯ (от гр. porne – развратница и grapho – пишу) – сочинения, печатные издания, изображения, компьютерные программы, фильмы, видео- и звукозаписи, теле- и радиопередачи, в которых детально и открыто натуралистически изображен или описан процесс полового акта в различных его проявлениях и которые не имеют художественной или научной ценности.
Творческий эротоман-геймер, который обрадует нас самым красивым и откровенным скриншотом, получит из наших ласковых ручек мощную видеокарту. Игра – любая, композиция – тоже. Работы принимаются по адресу shot@pc-games.ru по 1 июля 2008 года.



КОНКУРС

ДЕНЬ В ЛЮБИМОЙ MMORPG

«Солнце просунуло огненные щупальца сквозь щели в ставнях, прошило комнату косыми, пульсирующими от кружащихся пылинок полосами света, залило ясным пламенем паркет и покрывающие его медвежьи шкуры, ослепительным блеском отразилось на пряжке пояса благородного паладина Ку-Тузова. Он встал, отворил ставень, выглянул. От озера, гладкого, как поверхность зеркала, поднимался пар, листья прибрежных берез и ольх лоснились от росы, дальние луга покрывал густой туман, висящий, словно паутина, прямо над верхушками трав… Уже через час Ку-Тузов должен был направить свои стопы на площадь Аукциона, хотя ему так хотелось еще чуточку вздремнуть в объятиях любимой друидки Лейлы…»

Это не сладострастные мечты свихнувшегося MMO-фрика, а пример хорошего начала рассказа, который ты напишешь, если захочешь получить от нас ценные призы.
Суть конкурса – написать прекрасный, волнующий текст на тему «Один день в любимой MMORPG». Важно, чтобы твой креатив либо рассмешил нас, либо поразил красотой слога и увлекательностью описываемых событий.

Работы принимаются по адресу text@pc-games.ru по 7 июля 2008 года.

ПРИЗЫ

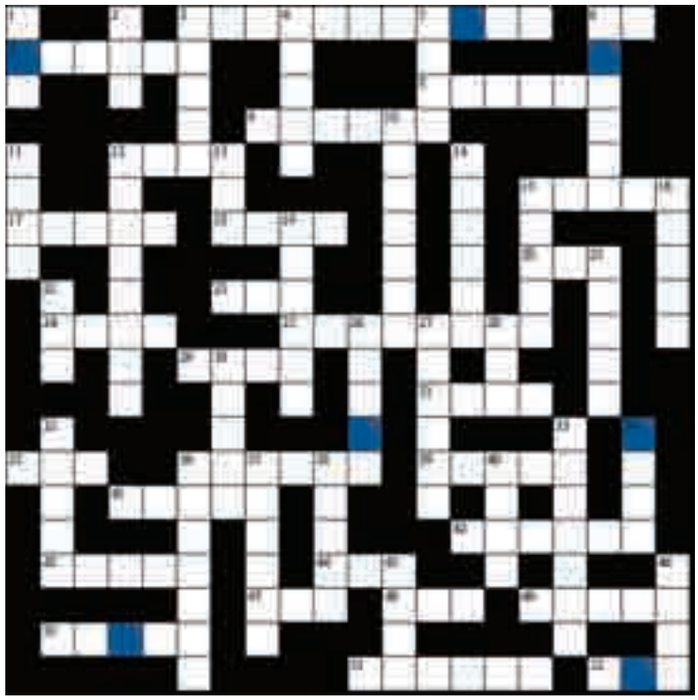
1-е место:
– наушники Beyerdynamic DT 770,
– флеш-карта DIGITEX Container 2.0 METEOR 512Mb,
– плеер Apacer AU 822 (1 Гбайт).

2–5-е место:
– флеш-карта DIGITEX Container 2.0 METEOR 512Mb,
– плеер Apacer AU 231 (1 Гбайт).

КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГР» на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд полностью составлен на английском языке.



ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

3. Двухмерная аркада начала 90-х про храброго воина Simon Belmont, зачищающего замки и подземелья от нечисти. Вышла практически на всех игровых платформах, в том числе на PC.
6. Термин, обозначающий убийство одного игрока другим в MMORPG (аббревиатура).
7. Понятие из 3D-экшенов – урон, не наносимый прямым попаданием по игроку, а лишь задевающий его.
8. Раса в Age of Wonders 2: Shadow Magic.
9. Легендарная RPG-серия от не менее легендарной студии Origin.
12. Разработчики Breed.
15. Создатели шизопараноидального квеста «Ядерный Титбит».
17. Эти люди отвечают за игры, название которых начинается с Sim.
18. Самая популярная подъемная конструкция в шутерах.
20. *** Mode – чит, дарующий бессмертие игроку.
23. Имя одного из самых известных мэтров игровой индустрии. В начале 90-х трудился в Apogee и id Software. Сейчас руководит созданием еще не анонсированной MMORPG в компании KingIsle.
24. Сумасшедший подрывник из Red Alert 2.
25. Самое быстрое наземное средство передвижения в GTA3.
29. Fallout-образная игра от Silver Style Entertainment.
31. Старинная MMORPG от Mythic Entertainment (аббревиатура).
35. Родной мир инопланетной нечисти из Half-Life.
36. Талантливейший гейм-дизайнер. Главное достижение: дизайнерская работа над Doom и Quake. Главный провал: Daikatana…
39. Вместе с этим человеком Кейт Уолкер, главная героиня Syberia, путешествовала по Европе в поисках Ганса Воральберга.
41. Крупный игровой издатель. Ранее назывался Infogrames.
42. ***** Hill – одна из лучших survival horror-серий как на приставках, так и на PC. Скоро должна выйти пятая часть.
43. Имя мощнейшей (50-го уровня) темной эльфийки из Might & Magic 8. Ближе к концу игры мы даже сможем принять ее в свою партию.
44. Великолепный экшен/RPG 2000 года от ныне покойной Westwood.
47. Вспомни имя главного мудокена (не подумай ничего плохого!) из вселенной Oddworld.
48. Графический стандарт в играх середины 80-х годов. На смену ему пришел VGA, а еще позже – SVGA.
49. Desert ***** – популярнейший крупнокалиберный пистолет израильского производства. Встречается во множестве игр.
50. Возлюбленная Мэрлина из Age of Wonders 2: The Wizards Throne.
51. Класс в AD&D.
52. Главный герой Full Throttle.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. Скорострельная снайперская винтовка из Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre.
2. Имя главного героя Carmageddon.
3. Страна – участник Альянса Красной Звезды в Frontlines: Fuel of War.
4. Представители этой фэнтезийной расы, согласно мифам и сказаниям, обычно охраняют мосты и требуют дань с проходящих по ним путников.
5. Героиня Broken Sword 4: The Angel of Death.
6. Огнестрельное оружие, встречающееся в большинстве экшенов.
10. Мегаполис в игре «Саботаж: Кулак империи».
11. Пожалуй, самый забавный охранник бара из Kingpin: Life of Crime.
12. Лучший в мире разработчик компьютерных игр.
13. Chess System *** – профессиональный симулятор шахмат, созданный Oxford Softworks.
14. Фамилия протагонистов Deus Ex и Deus Ex: Invisible War.
15. This is *****. Грядущий экшен в духе GTA от Surreal Software.
16. В этом городе развивались события всех трех частей неплохого survivalhorror 2000 года, созданного по мотивам культового «любительского» фильма ужасов.
19. The Sims 2: ****** Fun Stuff.
21. Известнейший судья из киберпанковской вселенной будущего: был замечен на страницах комиксов, на телеэкранах и, конечно же, на мониторах.
22. Имя известнейшего маэстро жанра стратегий.
26. Этот человек работал в Shiny, Maxis, Blizzard, BioWare, Interplay. Его имя красуется в самом начале вступительного ролика Fallout.
27. Основная альтернатива GeForce.
28. Прикольный квест конца 90-х про похождения придурковатого пришельца на Земле.
30. В Doom она бывает синей и зеленой – защищает десантника от вражеских пуль, когтей и снарядов.
32. Разработчики Warhammer 40.000: Dawn of War.
33. Самый крутой ученый корпорации Black Mesa. Носит очки и не расстается с монтировкой.
34. Известная игровая серия от Sierra про будни бравых спецназовцев. Вышло уже четыре части этого боевика.
36. Создатели великолепного клона GTA Simpsons Hit & Run.
37. Крупный консольный паблишер, время от времени выпускающий игры и на PC.
38. Самая кровавая (во всех смыслах этого слова) девушка, лихо расправляющаяся с фрицами во время Второй мировой.
40. Главный идейный наставник NOD во всех играх вселенной Command & Conquer (кроме Red Alert и Generals) – он постоянно то умирает, то возрождается от серии к серии… В межмиссионном видео его играет Джо Кукан.
45. Вопрос для фанатов Might & Magic: назови плоскую искусственную планету, на которой происходят события всех игр серии, начиная с четвертой части сериала.
46. В какого героического персонажа превращался восьмилетний Билли Блэйз, надевая желтый футбольный шлем, из одноименной игры от Apogee?

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_54@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»** (укажите на конверте слово **«Кроссворд»**).
Внимание! Конкурс продлится до 1 июля 2008 года включительно.

ИТОГИ КОНКУРСА

КРОССВОРД №04(52)

Как обычно, наиболее эрудированные читатели «РС ИГР» сумели полностью разгадать призовой кроссворд. Похвально, но, судя по количеству писем, раньше этот конкурс вызывал у вас меньше трудностей. Трехмесячной подпиской на Правильный одаривается РЕНАТ КАЛАКОВ (Москва). Игры от «1С» достаются АНАСТАСИИ ЦУПКОВОЙ (Павлов-Посад) и АНАТОЛИЮ ГОРБУНОВУ (Балашиха).

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. TDK
3. FLASH
5. SHIV
9. TORQUE
11. HEDZ
12. PARADISE
16. INTERSTATE
18. STALKER
20. NORTHLAND
21. SONIC
22. LARIAN
24. ADA
25. NITRO
28. EVEREST
32. EXILE
36. BOX
37. KREED
38. COOKING
39. GRENADE
40. CARNIVORES
42. THING
43. BARNEY
44. ECHELON
45. CRYTEK

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

2. DOPEFISH
4. SWORD
5. SIMS
6. SOURCE
7. DOD
8. FPS
10. RHIANNA
13. INTERFACE
14. ASYLUM
15. MAYOR
17. TECHNOMAGE
19. ENCLAVE
20. NORSE
23. GUS
26. ROB
27. DEXTERETY
29. VIETCONG
30. RADAR
31. SACRIFICE
33. LAPD
34. KOTOR
35. PIPE
41. KATE

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО:

DREAMFALL

СОДЕРЖАНИЕ DVD

PC-рынок загнивает из-за проблем с пиратством – так считают и в EA, и в Epic, а теперь и Crytek сваливает на эту напасть неудачные продажи своего шутера. Но лично нам кажется, что они просто не умеют зарабатывать деньги. Правильные разработчики могут выпускать хорошие игры и получать огромные доходы в любой обстановке. Кто-то для этого ударяется в глобальные многопользовательские проекты и выжимает деньги с помощью микротранзакций. Так поступили, например, с новой частью Battlefield, о которой мы рассказываем в свежем выпуске передачи «Пульс». Распространяться игра будет совершенно бесплатно, а деньги заберет только у самых хардкорных геймеров. Другие просто ставят на программы серьезную защиту. Пример тому – великолепный сервис Steam от Valve. Начинался он с проектов самой компании, а теперь стал домом для самой широкой линейки игр. Хотя большой популярностью Steam обязан, конечно, отличным проектам самой Valve. Среди них великолепный командный шутер Team Fortress 2, Half-Life 2 вместе с кучей дополнений и маленький эксперимент под названием Portal. О том, как компания собирается продолжать эту линейку, и о многом другом ты узнаешь из передачи «Пульс».
А еще не пропусти видео из Red Alert 3 и интервью с разработчиками.

Дмитрий Эстрин,
редактор

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР» www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

SLEDGEHAMMER

В этой демоверсии геймеры смогут побывать в роли бывшего солдата, осужденного за военные преступления. Доступны девять миссий в однопользовательском режиме с оригинальными заданиями и поединком против босса Рэйзору. Предстоит участвовать в смертельно опасных заездах, где у каждого из гонщиков имеется увесистая пушка. Хорошо хоть наш грузовик оснащен не хуже, он способен стрелять из пулеметов, дробовиков, ракетниц и даже бластеров. Заработанные деньги можно потратить на прокачку своей боевой машины. Мультиплеер порадует игроков двумя картами и наличием ботов.

EUROPA UNIVERSALIS: ROME

Демоверсия очередной части серии Europa Universalis, где геймеры могут возглавить одно из могущественных государств античного времени, поучаствовать в знаменитых исторических сражениях, добиться процветания с помощью захвата новых земель и приобретения союзников. На выбор доступны две стороны: Рим и Карфаген. Игрокам предстоит развивать армию и выбивать неприятеля с карты путем кровопролитных войн и тонких дипломатических ходов. Новая часть работает на улучшенном графическом движке, что, безусловно, придется по душе фанатам известной серии.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

CRYSTALLINE

Чего только фанаты Half-Life не придумывают! Фантазия поклонников игры неисчерпаема, и в этом месяце они снова нас удивили. Модификацию Crystalline обыденной никак не назовешь: стрельбы здесь нет в принципе, да и аналоги ее припомнить сложно. В этом моде предстоит управлять кристаллом, который движется по космосу и собирает различные элементы, пополняя энергию. За ним гоняются различные пиявки, жуки и прочие создания, эту самую энергию вытягивающие. Мы, понятное дело, сопротивляемся изо всех сил.

WELCOME TO WILSHIRE HEIGHTS V1.1

С момента выхода Unreal Tournament 3 прошло уже немало времени, но фанаты предыдущей части игры не сдаются. Лишним доказательством тому является Welcome to Wilshire Heights v1.1 – модификация, которую мы предлагаем в нынешнем месяце. Из шутера от первого лица создатели этого мода сделали платформенную аркаду. Воевать здесь предстоит с полчищами зомби, наводнивших город. Обычно война с зомби присуща ужастикам, но в Welcome to Wilshire Heights v1.1 царит веселая атмосфера. Играть в данную модификацию можно как одному, так и вдвоем на одной клавиатуре.

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

РЕПОРТАЖ С КРИ 2008

Очередная Конференция разработчиков игр, традиционно состоявшаяся в московской гостинице «Космос», кажется, окончательно распрощалась с развлекательным форматом, превратившись в мероприятие сугубо для своих. Однако это не просто междусобойчик в обычном понимании этого слова. По количеству событий и анонсов КРИ образца 2008 года может с легкостью соперничать с самыми известными игровыми выставками. Профессиональная тусовка людей, работающих в самой динамично развивающейся индустрии, – что может быть привлекательнее для понимающего игромана?

ПРЕЗЕНТАЦИЯ «АЛЛОДОВ ОНЛАЙН» НА КРИ 2008

Компания Nival Online, как, впрочем, и Nival, не любит торопить события. Сначала она анонсировала получение фантастических инвестиций, потом сообщила о разработке MMORPG, на «ИгроМире» в прошлом году познакомила широкую публику с названием игры, а на КРИ впервые показала! О том, как это было, рассказывает наш репортаж. Сергей Орловский уже неоднократно говорил, что «Аллоды» – его любимый проект. Что ж, это объясняет такое внимание к амбициозному отечественному проекту.

НА СТЕНДЕ GSC GAMEWORLD

Побывать на КРИ и не заскочить на стенд GSC Gameworld – что-то из разряда невероятного. В 2007 году компания GSC предложила вернуться в прошлое лет эдак на 20 и запросто посидеть на обычной советской кухне, чтобы потрепаться за рюмочкой с PR-менеджером компании, Олегом Яворским. В этот раз на КРИ 2008 была воздвигнута настоящая научная лаборатория, попасть в которую можно было, только облачившись в спецхалат. Что происходило за дверьми лаборатории, расскажет наш репортаж.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

ТУРГОР

Тургор... Это причудливое название очень точно определяет суть игры... Даже вовсе и не игры в привычном понимании этого слова. Интерактивная история, рассказанная кудесниками из Ice-Pick Lodge, настолько отлична от всех других игр, с которыми вы когда-либо имели дело, что говорить о проекте равнодушно просто невозможно. Ее можно не понять, не принять, не прочувствовать, а можно – влюбиться до безумства и признать гротескный Промежуток своим вторым домом. В первую очередь это авторская игра, а не бездушный шутер или квест.

SLEDGEHAMMER

Среди аркадных гонок с применением оружия пополнение – российская игра Sledgehammer. Игра проста как пять копеек. Вначале нам выдается здоровенный грузовик, пара пулеметов и ускоритель, с помощью которых придется пробиваться к славе и богатству. Под каждый вид оружия выделен отдельный слот, оружие можно апгрейдить.

Тем, кто надеется обнаружить в Sledgehammer серьезную физику и просчет повреждений, рекомендуется обратить внимание на более серьезные симуляторы.

UEFA EURO 2008

В Electronic Arts уже стало доброй традицией выпускать в преддверии старта очередного чемпионата мира или Европы свой фирменный футбольный симулятор. Всякий раз авторы действуют по одному и тому же сценарию: берут за основу самую последнюю версию сериала FIFA и добавляют в геймплей пару-тройку незначительных нововведений. Нынешний год – не исключение. К сожалению, UEFA Euro 2008 больше напоминает не полноценный продукт, а дополнение к FIFA 08. Разработчики не внесли существенных изменений.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Небольшое пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков с учетом пробелов, возможно, откроет вам двери редакции.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

РС ИГРЫ Видео

Пульс

Превью

Grid
Battlefield Heroes
Mortal Online
Pure
Wall-E
Warhammer: Battle March

Ревью

Imperium Romanum
Silverfall:
Guardian of the Elements
Limbo of the Lost
Sledgehammer
Typrop
UEFA Euro 2008
Смерть шпионам –
Момент истины
Europa Universalis: Rome
TrackMania
Warhammer 40k:
Dawn of War – Soulstorm
Seven Kingdoms: Conquest
Tom Clancy's Rainbow Six:
Vegas 2

Special

Team Fortress 2 (Scout)
World in Conflict:
Soviet Assault
Mercenaries 2
Tom Clancy's HAWX
Mercenaries 2:
World in Flames
Red Alert 3 (интервью)
Репортаж с КРИ 2008,
часть 1: выставка
Репортаж с КРИ 2008,
часть 2: игры
Анабиоз (КРИ 2008)
Сталкер: Чистое небо
(КРИ 2008)
Коллапс (КРИ 2008)
«Аллоды Онлайн»
(КРИ 2008)
Majesty 2 (КРИ 2008)
Postal 3 (КРИ 2008)

Трейлеры

Age of Conan:
Hyborian Adventures
Приключения капитана
Блада
Battlefield Heroes
Chaos Head
Darkest of Days
Elveon
Freaky Creatures
Histwar: Les Grognards
King's Bounty: The Legend
Lego Batman
Line Rider 2: Unbound
Majesty 2 – The Fantasy
Kingdom Sim
Memento Mori
Mercenaries 2:
World in Flames
Mortal Online
Project Origin (3 ролика)
Prototype (2 ролика)
Pure
Rise of the Argonauts
Shattered Suns
Spider-Man: Web of Shadows
The Chronicles of Spellborn
TrackMania Nations Forever
Wakfu
WALL-E
Warhammer: Mark of Chaos –
Battle March (2 ролика)
Warhammer Online:
Age of Reckoning
World in Conflict: Soviet
Assault (2 ролика)

Демоверсии

Europa Universalis: Rome
Kung Fu Panda
Sam & Max Episode 205:
What's New, Beelzebub?
Sledgehammer
TrackMania Nations Forever
WorldShift
X-Plane v9.0

Дополнения

rFactor
Starcraft
Star Wars: Knights of the Old
Republic
Star Wars: Knights of the Old
Republic II – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls 3: Morrowind
The Elder Scrolls 4: Oblivion
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-Earth 2:
The Rise of the Witch-King
The Sims 2
Unreal Tournament 2004
Vampire: The Masquerade –
Bloodlines
Warcraft 3: Frozen Throne
Warhammer 40.000:
Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10

Battlefield 1942
CartoonField 0.1
Doom 3
Parallax Extreme v1.8
Half-Life 2
Ballmen Beta 1.5
Crystalline
Operation Flashpoint:
Resistance
W40K Space Marines v0.9
Quake 4
Quake 4 Weapons Realism
Mod Epilouge
rFactor
F3 Euro 2007 1.0
Mini Cross 1.00
SBS Modifieds 1.00
Unreal Tournament 2004
Welcome to Wilshire Heights
v1.1

Драйверы

ATI Catalyst 8.4 Vista
(32-bit)
ATI Catalyst 8.4 Vista
(64-bit)
ATI Catalyst 8.4 XP
(32-bit)
ForceWare 175.16 Vista
(32-bit)
ForceWare 175.16 Vista
(64-bit)
ForceWare 175.16 XP (32-bit)
ForceWare 175.16 XP (64-bit)
NVIDIA 3D Stereo Driver
174.76
Realtek HD Audio Codec
Driver 1.91
Realtek HD Audio Codec
Driver 1.91 (Vista)
DirectX 9.0c (Март 2008)

Патчи

9 рота v1.1 RU
Command & Conquer 3:
Kane's Wrath – Набор
мультиплеерных карт
Commander – Europe at War
v1.06 RU
Crysis – Неофициальный
набор карт
Отель «У погибшего
альпиниста» v1.3 RU
Войны древности: Спарта.
Судьба Эллады v1.4 RU
Hellgate: London v1.2
EU,RU,US,GER
King's Bounty:
The Legend v1.2 RU
King's Bounty: The Legend
v1.2 RU (скачанная)
Sins of a Solar Empire
v1.04 RU
Sledgehammer v1.01 RU

Путеводитель

Базы читов

CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 8.5
CheMax Rus 7.3

Чит-программы

ArtMoney SE 7.28
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 14.8

Сохраненные игры

25 to Life
Assassin's Creed
Frontlines: Fuel of War
Корсары:
Возвращение легенды
NHL 08
Spider-Man 3
TimeShift
Tom Clancy's Rainbow Six
Vegas 2 (2 штуки)
Turning Point: Fall of Liberty

Трейнеры

Company of Heroes:
Opposing Fronts v2.202
Company of Heroes:
Opposing Fronts v2.300
Crimes of War
Crysis v1.2
Crysis v1.2.1
Fate of Hellas v1.04
Hellgate: London
v1.18074.70.4256 DX9
Hellgate: London
v1.18074.70.4256 Vista DX10
Kung Fu Panda трейнер
для демоверсии
Loki: Heroes of Mythology
v1.0.8.3
Lost Empire: Immortals
Lost Empire: Immortals
v1.03
Need for Speed ProStreet v1.1
Neverwinter Nights 2: Mask
of the Betrayer v1.12.1295
Sins of a Solar Empire v1.03
SpellForce 2: Shadow Wars
v1.02
Test Drive Unlimited v1.66A
The Golden Horde v1.1
The Sims 2: Kitchen & Bath
Interior Design Stuff
Turok

Редакторы игр

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of
Chernobyl – Ltx Editor v1.05
The Witcher Adventure Editor
1.3

Shareware

Ancient Hearts and Spades
Cash Cow
Chicken Invaders 3
Chromadrome 2
El Dorado Quest
Elements
Hidden Secrets: The
Nightmare
Invadazoid
Mahjong Towers Eternity
Mini Golf Pro
Pirate Poppers
Pirateville
Rainforest Adventure
The Rise of Atlantis
Travelogue 360: Paris

Софт

Свежий софт

Ad-Aware 2007 Free 7.0.2.7
AVG AntiVirus Free
7.5.524a1289
Avira AntiVir Personal
8.1.0.295
F-Prot Antivirus 6.0.9.0
NOD32 Antivirus 3.0.650
Spyware Terminator
2.2.0.411
Trend Micro RootkitBuster
2.2.1014
Trojan Remover 6.69.2530
WinPatrol 15.0.2008.0
CD/DVD Diagnostic 3.0.0
build 65
Sateira CD and DVD
Burner 2.8
Blender 2.46 RC1
Fresh View 7.46
LODka 3D 1.52
ScreenShot 2.1
Anyplace Control 4.5
Download Accelerator
Plus 8.6.5.1
EmEditor Pro 7.00.5
FileZilla 3.0.9.1
Popcorn 1.80
Spamihilator 0.9.9.41
Ashampoo ClipFinder 1.39
Easy Notes 5.07

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

Guitar Pro 5.2
SBMAV Disk Cleaner Lite 2.79 build 2703
SpeedFan 4.34
1 DVD Ripper 7.2.2
BSPlayer 2.28
ChrisTV Pro 5.20
CloneDVD mobile 1.2.0.0
ImTOO 3GP Video Converter 3.1.54.0404b
ImTOO CD Ripper 1.0.43.0411
MorphVOX Pro 3.4.23
Ultra RM Converter 3.5.0411
Video DVD Maker Free 3.8.0.18
VirtualDub 1.7.8 Build 28346
CachemanXP 1.60.22
Core Temp 0.97.1
CrystalDiskInfo 1.0.0 RC5
CrystalDiskMark 2.1.1
DTweak Free 3.10
File Backup Watcher Free 2.8.17
GameGain 2 2.4.28.2008
HDD Observer 2.3.2
Hotkeycontrol XP 6.3
OpenGL Extension Viewer 3.03
PcBoost 3.4.14.2008
Power Off 5.5-10 Beta
SuperRam 5.4.28.2008
TuneUp Utilities 2008 7.0.8004

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 3.8.0
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.57
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.71 RU Final
WinZip 11.2.8094
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 2.0.0.14 Rus
Opera 9.27 International
CloneDVD 4.1.023
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.12.2465
Virtual CD 9.2.0.1
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 8.1.0
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.6
ICE Book Reader Pro 8.10
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 3.9.0
XP Codec Pack 2.3.7
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.3.1131
ReGet Deluxe 5.2.327
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.4
HyperSnap-DX 6.30.02
Mozilla Thunderbird 2.0.0.14 Rus
The Bat! Pro 4.0.24
MosMap Light 2.3
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6
Miranda IM 0.7.6
mIRC 6.31
QIP Build 8050
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.03
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 6.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.4.5
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

Ретро

Kingpin: Life of Crime
Демоверсия

Widescreen

Хэнкок (Hancock)
Ice Age: Dawn of the Dinosaurs
Розыгрыш
Особо опасен! (Wanted)

VOD

Happy vs XyLigan

По заявкам

Crashday v1.1 RU
The Elder Scrolls IV: Oblivion v1.2.0416 EN

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – ни оригинал, ни add-on не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Почему у меня не просматривается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не заполнены целиком – написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

Идеальный мир
с Олегом Хажинским

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ РОБОТОТЕХНИКА

Что связывает игровые автоматы и 15 копеек? Если ты не знаешь ответ на этот вопрос, ты безнадежно молод. Не расстраивайся, это пройдет. Игровые автоматы сегодня – это сверкающие неоном машины по отъему денег у простодушного населения или японский секонд-хенд в кинотеатрах за пластиковые жетончики. Для меня игровые автоматы – это «Морской бой», «Снайпер-2», «Танкодром» и «Магистраль». Первые доступные простому советскому ребенку электронные игры… Сегодня эти потертые металлические мастодонты представляют разве что музейную ценность (www.15kop.ru), но в свое время… О, как я мечтал снова вернуться в парк аттракционов с зажатыми в кулаке монетками, схватить засаленные рукоятки перископа, прильнуть к пахнущему резиной окуляру и, дрожа от волнения, высматривать на горизонте очередной танкер… «Пли!» Подобную сентиментальную околесицу я могу нести еще долго, но сейчас разговор о другом. «Морской бой» ушел на дно вместе с миллионами потопленных кораблей. На смену игровым автоматам пришли домашние развлекательные системы – персональные компьютеры, игровые приставки. Конечно, где-нибудь в сытой Америке или непостижимой разуму Японии в залах игровых автоматов, arcade, продолжали рождаться и умирать целые галактики, но это так далеко, что вряд ли может быть правдой. Динозавры с тремя кнопками управления и картинкой, не способной удивить даже деда-ветерана, безнадежно отлученные от интернета, да еще и требующие платить за каждые несколько минут игры? Спасибо, как-нибудь в другой раз. Я лучше посижу дома в компании двухъядерного процессора и еще пару лет назад топового видеоакселератора, в тишине и покое, уставившись в широкоформатный экран, схватив верный манипулятор типа «мышь», который до меня точно никто не трогал немытыми руками, и буду играть ровно столько, сколько захочу. А если замучает ностальгия, эмуляторы аркадных автоматов можно найти в интернете. Правильно?

Последние лет 15 я думал именно так. Однако недавно мир перевернулся: я побывал в Токио и случайно увидел Это. «Это» располагалось в одном из бессчетных многоэтажных лабиринтов района Акихабара (что-то вроде нашей «Горбушки» размером с областной центр, не покидая который можно прожить вполне счастливую жизнь) и представляло собой пластиковую кабину, обводами смутно напоминающую вертикальный турбосолярий. Таких кабин в помещении стояло четыре штуки, рядом с ними – нечто похожее на платежный терминал с большим экраном и кучей светящихся иероглифов. Периодически из кабин выходили японцы (хотел написать – с совершенно дикими глазами, но это неправда – лица японцев не выражали никаких эмоций), засовывали в «терминал» пластиковые карты, порхали пальцами по сенсорному экрану и снова занимали место в очереди. Их вниманием владел гигантский экран на стене – на нем несколько десятков гигантских двуногих роботов молотили друг друга из всех видов оружия настоящего, прошлого и будущего одновременно. На мгновение мне показалось, что я нахожусь на другой планете. Впрочем, нет – это чувство не оставляло меня все время, которое я провел на далеком острове.

«Это» оказалось новейшим игровым автоматом Kido Senshi Gundam: Senjo no Kizuna (или, по-нашему, Mobile Suit Gundam: Bonds of the Battlefield) от Bandai Namco. Автомату всего-то год жизни – младенец по аркадным меркам. Турбосолярии – кабины боевых роботов, или mobile suit в терминологии Gundam. В каждой такой кабине – панорамный экран с обзором 180 градусов, звук 5.1, рычаги, педали и кнопки – как в танке (или роботе – кто их знает?), проводная гарнитура для связи с командой и щель для приема монет по 500 иен. Перед тем как принять участие в битве, игрок должен зарегистрироваться в качестве бойца Earth Federation или Principality of Zeon и, заплатив 300 иен, получить в терминале пластиковую карту – персональный ключ доступа к боевой машине, на котором сохраняется информация о достижениях и приобретенных апгрейдах. Кабины Mobile Suit Gundam по всей Японии связаны в одну сеть, а сама игра представляет собой командный шутер от первого лица, в котором стрельба из дальнобойной гаубицы через весь уровень по диагонали вполне органично уживается с обменом 100-тонными затрещинами по металлическим мордасам.

Разумеется, я захотел попробовать. Получить в терминале карту новобранца Earth Federation не составило особого труда, но, оказавшись в святая святых – кабине боевого робота, я оробел. Представь, что тебе удалось забраться в рубку инопланетного космического корабля и у тебя есть всего 40 секунд, чтобы разобраться в управлении и спасти свою жизнь. На гигантском экране – вереницы иероглифов и смутно понятных обозначений: модель робота, вооружение, боеприпасы… В наушниках – чужая речь, коллеги по цеху, вероятно, обсуждают тактику предстоящей схватки, а все, что я могу им ответить, это: «Извините, пожалуйста, два суши с тунцом, спасибо большое». Бой начинается, и я сразу тону в новой реальности: во всем виноват панорамный экран, благодаря которому начинает работать периферическое зрение – этот же эффект используется в кинотеатрах IMax. В руках два джойстика с кучей кнопок, под ногами – педали; мой дед преподавал в танковой академии, и я судорожно вспоминаю его рассказы про нелегкую долю водителей-механиков, совершая руками загребающие движения и пытаясь нащупать педаль сцепления. Педали сцепления нет. Через два раза по 250 секунд я покидаю кабину с совершенно дикими глазами, стреляю 500 иен у приятеля, который отплясывает в Dance Dance Revolution, и возвращаюсь в очередь. На гигантском экране демонстрируется запись последнего боя: исполинская боевая машина боком сементит по опустевшей площади, совершая хаотические движения бронированными руками.

Я понимаю, что игровые автоматы рано списывать со счетов: такой опыт пока невозможно воспроизвести в домашних условиях. **PG**

1
«Морской бой» – великий игровой автомат моего детства. Сегодня это музейный экспонат.

2
Обрати внимание на две светящиеся полосы на задней части кабины – если они приобретут пурпурный оттенок – кабина свободна, можно залезать. В противном случае не суйся, иначе рискуешь до смерти испугать пилота.

3
Шесть этажей игровых автоматов? Совершенно обычное дело, если ты в Японии. Внутри – визг, гвалт, табачный дым коромыслом и сотни посетителей, среди которых вопреки ожиданиям почти нет детей.

4
Панорамный экран – великая вещь! Чтобы ориентироваться на поле боя, приходится постоянно вертеть головой; интересные события происходят не только прямо по курсу, но и слева, справа, снизу и даже сверху. По возвращении домой даже самый «диагоналистый» монитор впечатляет не больше, чем вид из бойницы танка.

5
Вместо привычных клавиатуры и мыши – вполне антуражные педали и рукоятки. Управление на самом деле несложное, и уже через пару минут ты начинаешь свободно перемещаться в пространстве. Но чтобы овладеть своим новым «телом» в совершенстве и составить конкуренцию японским «гикам», потребуются месяцы практики.

6
Игровые автоматы Mobile Suit Gundam: Bonds of the Battlefield разбросаны по крупным городам Японии и напоминают турбосолярий для тех, кто любит загорать сидя, или спасательные капсулы космических кораблей будущего.

7
История сериала Gundam отсчитывается с 1979 года. Это не просто анимешный сериал, это часть японской культуры: военные называют проекты в честь любимых моделей Gundam, на трамвайной остановке открывается монумент RX-78, а Mitsubishi проводит по стране рекрутинговые семинары, на которых посетителям всерьез предлагается обсудить возможность производства тяжелых боевых роботов.

Круги на полях
с Сергеем Думаковым

СКЕЛЕТЫ В КЛОЗЕТЕ

В кинофильме «Мгла», что не так давно сошел с больших экранов и поселился в наших домашних DVD-хранилищах, есть один знаковый эпизод. В окруженном со всех сторон смертоносным туманом супермаркете, где взаперти оказалось несколько десятков истерящих обывателей, неожиданную власть над умами получает безумная проповедница миссис Кармоди. Эта дама уверяет, что туман – кара божья за все человеческие грехи, поэтому надо принять ее и жертвовать туману по одному человеку в день. Первой жертвой становится юный солдатик, который неосторожно выдает свою тайну: туман – дело рук военных ученых, решивших приоткрыть окошко в иные миры. «Но я ни в чем не виноват, – уверяет солдатик. – Я просто нес службу, так же как и все!» Ну да, соглашается миссис Кармоди. Не виноват. Никогда нет виноватых. Они изобретают атомные бомбы, делают аборты и... и... и стволовые клетки! Они убивают невинных младенцев! Они делают все это, и никогда никто ни в чем не виноват! Нет уж, служивый, извини – получи мясницкий нож в брюхо (один-два-три раза) и отправляйся на содержательную беседу с монстрами по ту сторону магазина.

Современное состояние вялотекущей дискуссии на тему насилия в видеоиграх очень напоминает эту сцену: безумные обвинители, ничего не понимающие обвиняемые и небутафорское лезвие, готовое вонзиться в подрагивающую плоть игровой индустрии. Кажется, что любой вменяемый человек в состоянии объяснить другому вменяемому человеку, что в желании всадить пулю в мозг соседа игровые приставки повинны в самую последнюю очередь – но то ли вменяемые люди нынче редкость, то ли и в самом деле что-то такое витает в воздухе (вроде вселяющего панику в человечьи умы тумана), и вот уже прогрессивно-либеральный Евросоюз всерьез обеспокоен существующей рейтинг-системой, неспособной якобы оградить неокрепшее детское сознание от электронной заразы. А над миром уже взошла новая звезда-полынь, громадная GTA 4, которая, несомненно, еще послужит поводом не одной яростной статьи (в лучшем случае) и не одного судебного разбирательства (в случае худшем).

В этих условиях было крайне неожиданно получить слова поддержки (по сути, программное заявление) от человека, который выпустил такое количество крови, которое можно измерить тысячами декалитров, – от Стивена Кинга, автора той самой «Мглы» и регулярного ведущего авторской колонки в крупном американском издании Entertainment Weekly.

О чем говорит Кинг? А говорит он о том, что вся антиигровая кампания, по сути, является одной большой войной за деньги и голоса избирателей. Мысль не новая, но впервые внятно озвученная столь авторитетными устами. Толчком к написанию колонки послужил проект закона, который приравнял бы видеоигры с элементами насилия к порнографии: покупать их можно было бы только по достижении 18-летнего возраста. «Другими словами, – пишет Кинг, – подросток, который спокойно может пойти в магазин и купить "Хостел-2", оказывается неспособен купить в том же магазине GTA: San Andreas, куда как менее натуралистичный и жестокий продукт. И это самое ужасное, что только может быть, – когда политики пытаются выступать в роли суррогатных родителей». Таким политикам симпатизирует консервативно настроенное население (которое и видеоигр-то толком не видело) – отсюда дополнительные голоса на выборах.

Но такой кошмарный сон разума рождает и соответствующих чудовищ. «Конечно, очень легко обвинить в том, что случилось с Чо Сенг Хи (студент, убийца 32 человек в Университете штата Вирджиния. – *Прим. ред.*), игру Counter-Strike. Очень удобная причина! Да вот только главный вопрос, который боятся задавать себе даже самые яростные критики, – как этот парень смог так спокойно обзавестись 9-миллиметровым полуавтоматическим пистолетом. Сдается мне, что, будь у него в руках пластиковый автомат для видеоприставки, он не смог бы убить даже себя».

Кинг прав на все сто. Из поп-культуры и видеоигр как одной из ее составляющих очень удобно делать козлов отпущения. Во всем виноват Гарри Поттер! Мэрилин Мэнсон! И... и... и компьютерные игры! Нож им в пузо и на корм монстрам – авось на сегодня оставят нас в покое. Такая позиция очень удобна еще и потому, что позволяет отводить взгляд общественности от двух самых серьезных проблем американской действительности (пока только американской, но сомнений в том, что очень скоро с этими же проблемами столкнемся и мы с вами, нет никаких): гигантской пропастью между богатыми и бедными – раз, патологической любовью простого обывателя к оружию – два. Глупо думать, что, убив кого-либо на экране, подросток захочет повторить увиденное в жизни, потому что в таком случае премьера каждого нового боевика сопровождалась бы массовыми убийствами. Куда как опаснее тот факт, что, захоти он все же это сделать, с приобретением почти любого оружия у него не возникло бы никаких проблем. Папино ружье, мамин револьвер в сумочке – даже в магазин ходить не надо.

Кинг отмечает и то, что еще ни один даже самый суровый родительский запрет не работал на 100 процентов. Если ребенок захочет достать GTA 4, или «Смертельную кровь», или «Безумную вечеринку в общаге – 12», почти наверняка он добудет желаемое. Запрет лишь подстегнет его интерес и акцентирует его внимание именно на тех аспектах игры, которые вовсе не являются главными: на крови, сексе, смерти. Вспомните Hot Coffee Patch – во сколько раз увеличилось количество скачиваний этой модификации в тот момент, когда разгорелся скандал? В сотни!

Стивен Кинг, знатный кровожадный убийца, по себе знает, каково это – быть национальным пугалом: его книги запрещали, изымали из продажи и государственных библиотек, его обвиняли во всех смертных грехах, ему угрожали параноики, подобные миссис Кармоди... Но для того чтобы понять абсурдность сложившейся ситуации, не нужно быть Стивеном Кингом – достаточно просто быть нормальным человекам с не сломанной бесконечными медиавойнами психикой. «Я не пытаюсь убедить всех в культурной ценности таких игр, как 50 Cent: Bulletproof или God of War. Я всего лишь пытаюсь сказать, что в нашей культуре есть куда как более страшные вещи, чем Resident Evil 4, и, похоже, самое страшное в том, что скоро само существование культуры окажется под вопросом – благодаря таким законопроектам, таким политикам и такому взгляду на мир, какой проповедуют эти глупцы». Отличные слова, лучше и не скажешь. Спасибо, мистер Кинг. **PG**

ЖУРНАЛ TOTAL DVD

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДПРЕМЬЕРНЫЕ КИНОПОКАЗЫ ТОЛЬКО ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ TOTAL DVD

БИЛЕТЫ НА ЛУЧШИЕ КИНОПРЕМЬЕРЫ МЕСЯЦА В ПОДАРОК!

СМОТРИТЕ В ИЮНЕ:

ОСОБО ОПАСЕН

ХАЛК

Акция проходит при поддержке

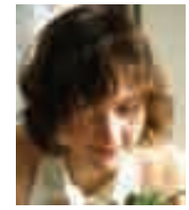
UNIVERSAL

Юниверсал Пикчерс Интернэшнл (Россия)

ЖУРНАЛ TOTAL DVD №6 В ПРОДАЖЕ С 28 МАЯ

Читайте Total DVD • Регистрируйтесь на сайте www.totaldvd.ru • Смотрите премьеры вместе с нами!

Поиски Лапуты
с Татьяной Щелкуновой



ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ

Покупал ли ты Samorost 2? Если да, то тебе небезынтересно будет узнать, что Якуб Дворски (Jakub Dvorsky), гейм-дизайнер этой, а также других игр чешской студии Amanita Design, передает небольшое послание: «Моцкрат декуи». Он пишет в каждом письме и повторяет в каждом интервью «Большое спасибо» – благодарит всех, кто заплатил за его последнюю игру. По словам художника, денег, которые он выручил, хватило, чтобы остаться независимым и начать работу над полнометражной игрой Machinarium.

Однако хоть Дворски и благодарит внимательную к его трудам публику, все-таки надо понимать, что это от избытка вежливости, которое является хроническим у независимых разработчиков, чурающихся роскоши хамства. Денег на создание большой игры Якубу Дворски, конечно, не хватило. Да и конец 2008 года – это отложенный срок, игра, по самым первым анонсам, должна была появиться раньше. Откладывалась она из-за того, что Amanita Design зарабатывала необходимые деньги, создавая промо- и образовательные игры. Многократный успех Samorost 2, который продублировал и приумножил популярность первой Samorost, и грамотный промоушен привлекли внимание «галстуков» к работам талантливого чеха. Промоушен был такой: Samorost 2 не только предложили пользователям интернета и гостям игровых выставок, но также показывали в галереях искусства и на выставках графики. Короче говоря, всюду, где блуждали пары голодных до идей глаз. Сначала творчество Якуба попало в поле внимания компании Nike, для которой игровых дел мастера создали квест Rocketman VC; в главной роли Винс Картер – единственный баскетболист, долетевший на кроссовках до единственного спутника Земли. Через некоторое время после этого появляется промоигра The Quest For The Rest, которая была сделана для раскрутки группы Polyphonic Spree, чья музыка сопровождает геймплей. Игра вполне соответствует названию, ты нарочно медленно, чтобы дослушать музыку, будешь проходить три экрана, помогая трем заблудшим певцам хора добраться до товарищей. На фоне очень простой анимации зрелищной и оттого запоминающейся выглядит уставшая грузовая черепаха из шишки и пустыня из дерева. И наконец, совсем недавно Amanita Design закончила работу над проектом для BBC – Questionaut, обучающей игрой-тестом для 11-летних детей. Сюжет прост – у одного из героев улетела шляпа и другой должен забраться как можно выше, чтобы достать ее. Каждый раз игроку надо придумать способ привлечь внимание жителей верхних слоев ноосферы к протагонисту, а затем, правильно отвечая на вопросы, получать воздушные шарики для баллона, чтобы двигаться к цели. Вопросы по разным предметам: от английского языка до физики – способны расшевелить мозг юнната и даже его родителя.

Во все игры Якуба Дворски встроен спящий механизм. Игрок незаметно даже для самого себя превращается в мастера, закручивающего, подвинчивающего и настраивающего детали эко-машины. Самые главные игры автора – две части Samorost – неразделимо связаны с природой. Они сделаны из фотографий чудных ландшафтов, веточек, шишек и травы. Название означает корень или ветку, которые походят на какое-либо существо. Но за натуралистом Дворски скрывается инженер. Расшевеливая, пробуждая предметы, связанные между собой внутренней, незаметной постороннему взгляду нитью, игрок вызывает к жизни эко-механическое чудо. Игры достаточно просты с точки зрения процесса, но логика и атмосфера в них замысловаты. Думается, Дворски в большей мере рассчитывал на погружение. Медленное, медитативное, расслабляющее и безвозвратное погружение в занятный и спокойный мир, сдобренный юмором и окутанный музыкой чешского музыканта Floex.

До Machinarium Дворски прятал механистичность своих игр подо мхом и в глубоких синих водах. Теперь же, взявшись за игру о роботе Джозефе в стране роботов, который борется против роботов, чтобы спасти свою робот-возлюбленную, Дворски усиливает и уплотняет собственную идею. Механика процесса стала рельсами для механического антуража. Дворски всегда говорил об эксперименте, о том, как для него важно быть новым, оригинальным и интересным (собственно, только поэтому он и не ищет спонсоров, предпочитая оставаться indie). Создав новый механический мир, думается, он вполне сможет удовлетворить свои потребности. Во всяком случае, экспериментировать с никому не известными механическими штучками, которые двигаются по тобой выдуманным законам, может оказаться очень забавно. Тем более что Дворски, скользнув взглядом в будущее, легко предполагает, что будут и другие части этой игры. «Много историй предлагает мир Machinarium», – провидчески вещает дизайнер.

Прежде всегда на один экран приходилась одна загадка. Так будет и в этот раз. Дворски обещает 25-26 экранов, мы переводим в качественную характеристику – 25-26 загадок. Но, кроме того, почти каждый экран будет содержать дополнительное окно с пазлами. Протагонист теперь сможет брать предметы, которые находятся в поле его досягаемости. Да, Джозеф, да, не удастся тебе побездельничать, как саморостовскому вахмурке, наблюдая за парящими в воздухе вилками и монетками. Единственная пока неизвестная вещь – как и где будет продаваться игра. Обещание семи часов жизни в мире психоделии (вспомним белку-меломана), абсурда (улитку, чеканящую собственную ракушку) и механических чудес (они, конечно, будут!) подталкивает к тому, чтобы внезапно обрадоваться и нетерпеливо, не находя себе места, ждать. И хоть я гашу в себе спонтанную надежду, приговаривая, что это игра не от Рагнара Торнквиста, все равно уже по привычке верится в лучшее. Заядлые игроки оптимистичны. **PG**

1
Questionaut. Вопросы по английскому языку.

2
Questionaut. Есть такое хорошее понятие – «транспарентный».

3
Samorost 2. Знаменитая банка-коробка из-под сосисок.

4
The Quest For The Rest. А на лисичку скоро пукнут...

5
Samorost. Зеленые планеты созданы специально для приятного времяпрепровождения.

6
The Quest For The Rest. Та самая Великая древесная пустыня. Не чудо ли?

7
Rocketman VC. Мама в обмороке, зрители в экстазе.

8
Machinarium завораживает. Ребенок внутри жадно орет: «Хочу!»

9
Machinarium. Плохие роботы с сигнальными лапочками в головах – дескать, мозг есть.

АНОНС

СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

СПЕЦМАТЕРИАЛ ПО MMORPG – ИСЧЕРПЫВАЮЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ДОСТУПНЫХ В РОССИИ ОНЛАЙНОВЫХ RPG.

ОБЗОР MASS EFFECT – САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ RPG 2008 ДОБРАЛАСЬ ДО PC. РЕЦЕНЗИЯ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ.

РЕПОРТАЖ С UBIDAYS – КРУПНЕЙШЕЕ ЕВРОПЕЙСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО ПРЕДСТАВЛЯЕТ СВОЮ ЛИНЕЙКУ НА ЭТОТ ГОД.

ПРЕВЬЮ BURNOUT PARADISE – ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ГОНОЧНЫХ АРКАД СКОРО НА PC. ЕЩЕ ВЧЕРА МЫ ОБ ЭТОМ ТОЛЬКО МЕЧТАЛИ.

BATTLEFIELD HEROES

СЕРЫЕ ВОЕННЫЕ БУДНИ BATTLEFIELD 1942 ОСТАЛИСЬ В ПРОШЛОМ. ELECTRONIC ARTS ГОТОВИТ НЕСЕРЬЕЗНЫЙ, МУЛЬТЯШНЫЙ И СОВЕРШЕННО БЕСПЛАТНЫЙ СЕТЕВОЙ ШУТЕР ПРО ВТОРУЮ МИРОВУЮ В ДУХЕ TEAM FORTRESS 2.

В этом номере ты уже мог прочитать репортаж с КРИ-2008, в котором мы рассказали об «Аллодах Онлайн», «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо», «Черной метке», Underwater Wars, «Операции "Багратион"», 8th Day и Majesty 2. В будущем месяце мы продолжим освещать самые ожидаемые отечественные проекты. В рубрике «Обрати внимание!» тебя ждут материалы о «Симбионте» – мрачном экшене от Targem Games (только что подарившей нам отличный деструктивный рейсинг на грузовиках Sledgehammer) о нелегкой судьбе человечества после инопланетной атаки; «Капитане Бладе» – слешере от третьего лица по мотивам книг Рафаэля Сабатини (Rafael Sabatini), втором дополнении к одной из лучших отечественных стратегий в реальном времени – «В тылу врага 2: Лис пустыни» и не только. Кроме того, мы готовим превью по ряду западных проектов, среди которых Red Alert 3 и Burnout Paradise. Анонс последней на PC стал, пожалуй, главной приятной неожиданностью минувшего месяца.
Полнеет из месяца в месяц и рубрика рецензий. В будущем номере мы вынесем вердикт целой группе потенциальных хитов, среди которых очередная часть безумной трюковой гоночной аркады TrackMania United Forever, фэнтезийной MMORPG «Granado Espada: Вызов судьбы», действие которой разворачивается в эпоху великих географических открытий, и Age of Conan: Hyborian Adventures – многообещающей MMORPG от Funcom, авторов серии The Longest Journey.

ДО ВСТРЕЧИ 25 ИЮНЯ!

adidas football manager 2008

adidas

www.adidasfootballmanager.ru

Стань футбольным менеджером. Собери команду мечты.
Прими участие в Чемпионате Европы 2008 и сразись за самый желанный футбольный трофей.

МегаФон-Модем

За пределами офиса и вне стен квартиры теперь есть мобильный Интернет!
«МегаФон-Модем» – это миниатюрное USB-устройство, SIM-карта и специальный тариф, созданные для тех, кому Интернет нужен всегда и везде.
Стоимость комплекта – от 2500 рублей с НДС. В предложение также включен Интернет-трафик на полгода (не менее 50 мегабайт трафика каждый месяц).

+

8-800-3330500*
* Звонки по России бесплатные.

Интернет там, где ты!

Лицензия №№ 10010, 13282, 14404, 15002, 15409, 15410, 15411, 15412, 16338, 20377 Министерства РФ по связи и информатизации. Реклама. Подробности – в точках продаж и на сайте www.megafon.ru.

МегаФон
Будущее зависит от тебя

THIS IS
VEGAS
Ratpack
THE
Avalon
ECLIPSE
LOST COAST
Vegas
PC
ИГРЫ

PC ИГРЫ

COMMAND & CONQUER

RED ALERT 3